
GRATUITA
Marzo 2012
N22
http://creativefuture.tk
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
ANALISIS
DARKNESS 2
JACKIE ESTACADO SIGUE ATORMENTADO PERO ESO NO LO DETENDRÁ
ANALISIS
RECKONING
UN MUNDO CON 10.000 AÑOS DE HISTORIA
FINAL FANTASY XIII-2
VIAJA AL PASADO PARA CAMBIAR EL FUTURO
• SNIPER ELITE V2 • BIRDS OF STEEL • EYESTORM • LOTRO: RIDERS OF ROHAN •

EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO GRÁFICO
CRISTINA USERO

DISEÑO Y MAQUETACION
JAUME FONT

TIRA CÓMICA

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
JESUS MAGAÑA
JUAN J. SUAREZ
JOSE A. SANCHEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN
ÁLVARO NARANJO

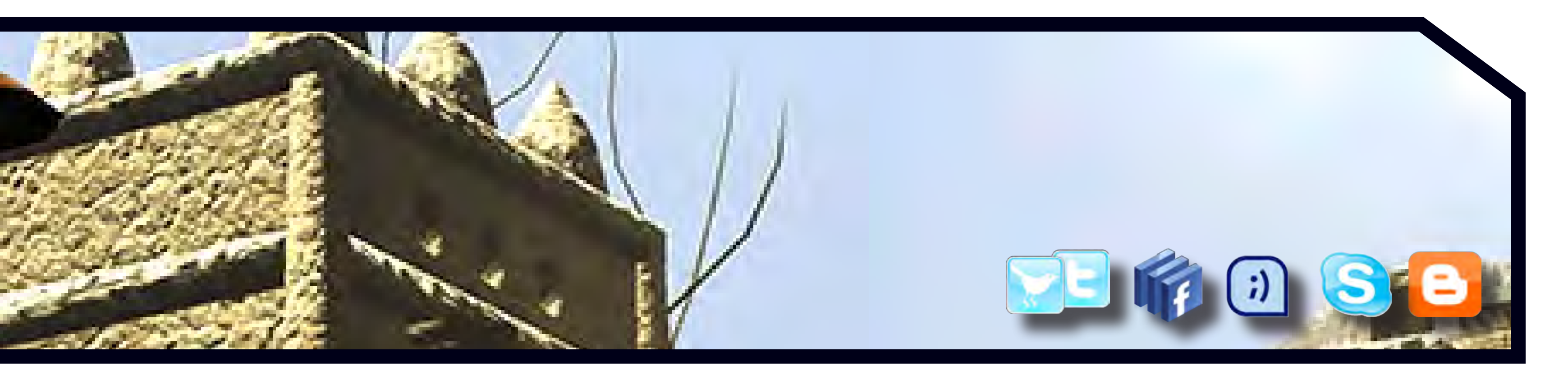
COLABORAN:
EMILIO J. RUIZ
FRANCISCO DIAZ
CARMEN Mº RUIZ

07

REVISTA DE VID

Tenemos los dedos machacados de tanto
que realmente es el primer mes fuerte d
de novedades hasta el verano donde nos
Este mes, además de especiales de Saint
Rings Online: Riders of Rohan,... y unos
sueño, Darkness 2, el primero con la nu
encontraremos con noticias sobre noveda
Megaman y nuestra tira cómica en la sec

También os proponemos que si os gusta
género de videojuegos, sobre una noveda
a vuestra desarrolladora preferida para
contacto con nosotros en el email que ap



TRO NUMERITO MÁS LA DEOJUEGOS GRATUITA

jugar. ¡Qué juegazos este mes! El mes de febrero se puede decir e lanzamientos del año y ahora nos encontraremos con la marea dan un pequeño descanso a los bolsillos para lo que queda de año. Seiya: Batalla por el Santuario, Sniper Elite V2, The Lord of the cuantos análisis como el de Catherine, Los Sims 3 Suite de En- eva plataforma, PS Vita, Army Corps of Hell y muchos más nos ades de este mundillo, la parte final del especiales sobre la saga ción de AllGame.

ría que habláramos sobre alguna saga antigua o nueva, sobre un d que va a salir dentro de unos meses e incluso alguna entrevista sacarles información sobre algún juego no dudes en ponerte en arece más abajo.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com



ESPECIALES

SECCIONES



14
ESPECIAL
SAINT SEIYA: BATALLA POR EL SANTUARIO
38
ANALISIS
KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
50
ANALISIS
CATHERINE

ANALISIS

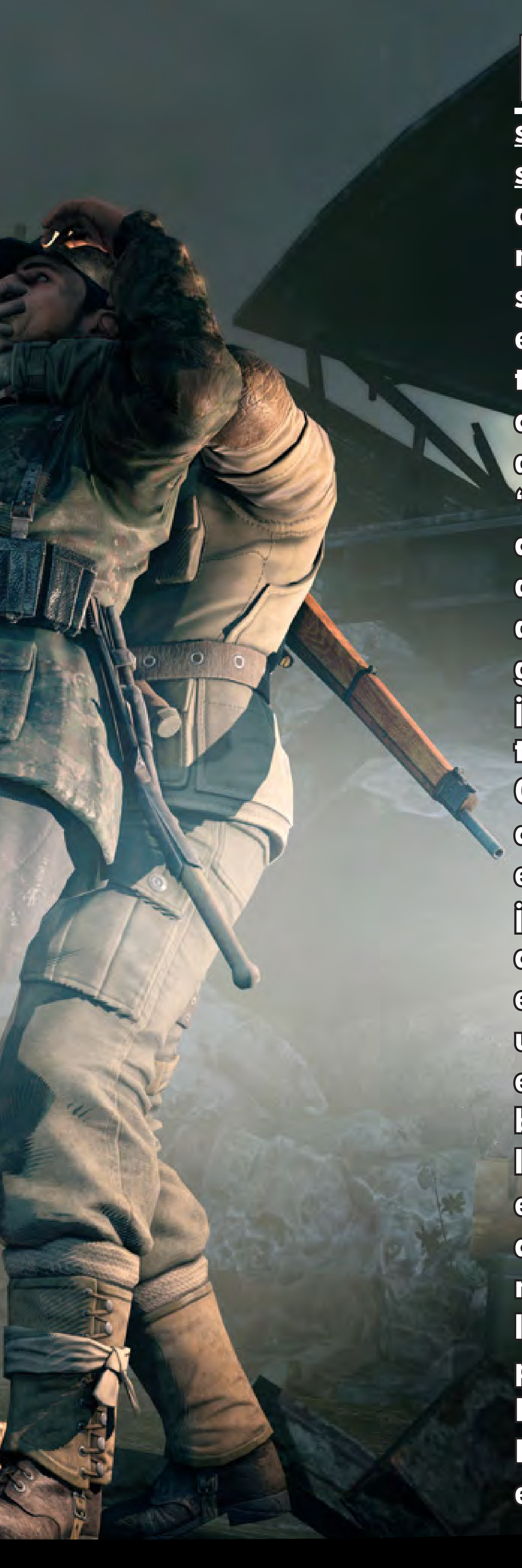
GENERO: ACCION
PLATAFORMAS: PS3, 360

SNIPER ELITE

BERLIN V2 1945

LA VIDA DE UN FRANCOTIRADOR ES SOLITARIA, PACIENTE, SIEMPRE ESPERANDO A SU PRESA SIGILOSAMENTE

Sentir la guerra en nuestra consola siempre es extraordinario, pero en esta ocasión nos están ofreciendo una forma diferente de apreciar esa guerra. Tener paciencia, evaluar las posibilidades y ser cautelosos. Aprenderemos a mirar la guerra de otra forma, sigilosa y escurridiza, con el objetivo de eliminar el mayor número de enemigos. Cambia la historia con una bala y disfruta una vez más del olor de la pólvora.

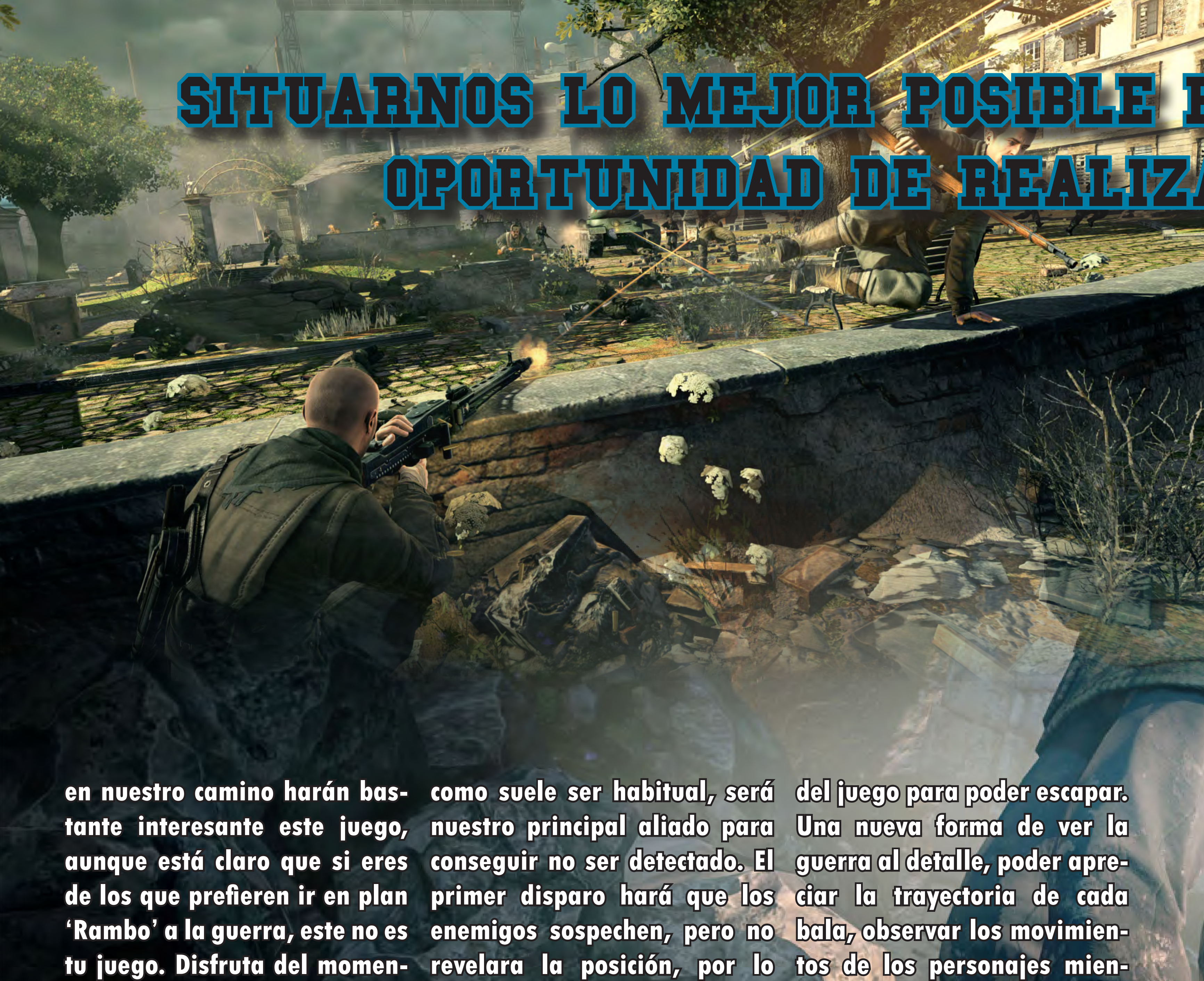


La vida de un francotirador es solitaria, paciente, siempre esperando a su presa sigilosamente, aguantando la respiración para que no se desvíe la bala... para ser un buen francotirador, es importante tener en cuenta el viento, la situación, así como los obstáculos que podamos encontrar en el camino. "Una bala puede cambiar el curso de la historia" es algo que da que pensar, nos hace darnos cuenta de que este juego es algo más que un simple juego de disparos. Nos encontramos al final de la Segunda Guerra Mundial y a punto de comenzar la Guerra Fría. Es evidente que no es un simple juego de shooters, a diferencia de otros de este tipo, la exactitud de los disparos es una parte muy importante en este título. Estamos acostumbrados a poder utilizar todas las balas que podamos y más, en esta ocasión, nos daremos cuenta de que debemos ser lo más exactos que podamos a la hora de realizar cada disparo y no malgastar ni uno. Podremos disfrutar de Sniper Elite V2, una nueva entrega de este título que vio la luz por primera vez alrededor del 2005 y que a partir de Mayo podremos disfrutar en PS3, Xbox 360 y PC, gracias a Rebellion Developments y a 505 Games. Este título se distingue entre los que todos conocemos, tal como el Call of Duty o el Battlefield y aunque no es tan conocido y el gasto no es tan grande como en el desarrollo de los anteriores títulos, nos aseguran que será equiparable a ellos. Nos ponen en plena guerra, pero con cierto ambiente estratégico, que hace que tengamos que situarnos lo mejor posible para poder tener una buena oportunidad de realizar un correcto disparo.

Gráficamente se ha tenido en cuenta bastante el detalle, poder apreciar los escenarios y disfrutar del entorno, lo que lo ha llevado un paso más allá. Y por supuesto, como buen juego de guerra, cabe destacar las batallas y los increíbles efectos especiales que hacen que nos demos cuenta que realmente estamos en una guerra. Los numerosos enemigos y misiones que se pondrán

>>

SITUARNOS LO MEJOR POSIBLE P
OPORTUNIDAD DE REALIZA



en nuestro camino harán bastante interesante este juego, aunque está claro que si eres de los que prefieren ir en plan ‘Rambo’ a la guerra, este no es tu juego. Disfruta del momento, respira hondo y ¡Dispara! La vida del francotirador, estar oculto, ser sigiloso y poder dar caza a nuestra presa es la base de este juego, es decir, darnos a conocer otro carácter de la guerra. La sombra, como suele ser habitual, será nuestro principal aliado para conseguir no ser detectado. El primer disparo hará que los enemigos sospechen, pero no revelara la posición, por lo que podremos continuar disparando y cambiando la posición o buscar una ruta de escape. Evidentemente, en nuestra huída, el rifle de francotirador no será muy útil, por lo que podremos utilizar otras armas que nos proponen a lo largo del juego para poder escapar. Una nueva forma de ver la guerra al detalle, poder apreciar la trayectoria de cada bala, observar los movimientos de los personajes mientras hemos disparado hacia ellos y otro tipo de detalles de ese calibre harán que, aunque no podamos dirigir la bala, podamos comprobar si nos hemos equivocado al realizar el disparo o, por el contrario, ver como atraviesa la cabeza de nuestro enemigo.

PARA PODER TENER UNA BUENA
AR UN CORRECTO DISPARO



En mi opinión, es una forma de innovar, diferenciarse de juegos ya conocidos y ofrecer algo diferente. Controlar la situación y ser totalmente silencioso en la guerra es algo imprescindible y no siempre la mejor solución es entrar a los sitios pegando tiros. La verdad que es un juego que será diferente a otros del mismo tipo. Entregas con gran éxito como Splinter Cell nos han demostrado que la mejor opción es no ser detectado y es la idea que Sniper Elite V2 nos intenta reflejar.

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



El Mundo de Tolkien

El Señor de los Anillos no se queda parado y decide seguir desarrollando nuevos rincones.





El Señor de los Anillos Online es un MMO que ha sido todo un éxito gracias a su opción "Free" donde todos los usuarios pueden disfrutar de este mundo dándonos la oportunidad de escoger a nuestro personaje. Aunque su paso al principio no fue bueno, lograron encontrar lo que realmente destacaría para su acogida. El juego cuenta con distintas posibilidades para aquellos jugadores que quieren más o menos poder disfrutar con un poco mas de ventajas. Nuestra cuenta gratuita cambiarán a Premiun cuando hagamos la primera compra de puntos en la tienda virtual. Si se paga una cuota mensual pasaremos a formar parte de los VIP que ofrecen acceso ilimitado a todo el contenido y características del juego. De la mano de Turbine llega una de las expansiones que dará más fuerza al mundo del Señor de los Anillos Online, titulado : Riders of Rohan. En esta ocasión los jugadores podrán cabalgar por las llanuras de Rohan, donde además podremos visitar lugares que son importantes, en este caso Amon Hen o el Bosque de Fangorn. Tendremos que establecer alianzas con los Ents de Fangorm y Éomer, hijo adoptivo de Théodon, en el intento de protegerse del mal. Nuestros enemigos principales serán los Warbands, unos jinetes errantes. El sistema de combate vivirá

>>





una nueva implantación aportando una nueva forma de jugar llamado Mounted Combat. Podremos personalizar la armadura de nuestro caballo y las habilidades que queramos tener en nuestra batalla para estar más preparados a los enfrentamientos que surjan a nuestro alrededor. Esta expansión nos ofrecerá la oportunidad de llegar hasta el nivel 85. Este DLC está previsto para Otoño. The Lord of the Rings : Riders of Rohan ofrecerá una nueva parte de aventura para este MMO tan aclamado estos últimos años, dando así una oportunidad de poder seguir avanzando y conociendo más el mundo rodeado de fantasía que se nos muestra a los seguidores.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

GENERO: ACCION **PLATAFORMAS:** PS3



LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO SIGNIFICAN MUCHO PARA MUCHA GENTE, FORMAN PARTE DE NUESTRA INFANCIA

Saint Seiya, la batalla por el Santuario, es una nueva entrega que nos narra las aventuras de los Caballeros del Zodíaco, esta vez en busca de ayudar a la diosa Atenea. Namco Bandai nos ofrece una aventura muy completa que destacará sobre anteriores entregas. ¿Serás capaz de salvar a Atenea?



Desde su aparición, el mundo de los Caballeros del Zodíaco ha llamado la atención, así como su objetivo principal, que siempre ha sido lograr obtener la armadura dorada; pues bien, la hora ha llegado, es el momento de enfrentarse a una aventura de verdad y Namco nos da esa oportunidad.

En esta aventura nos pondremos en la piel de cinco de los Caballeros con armadura de Bronce, teniendo que conquistar cada una de las Casas custodiadas por uno de los Caballeros de Oro, para así encontrar al Sumo Sacerdote y salvar a la diosa Atenea.

Volveremos a la época en la que los Caballeros del Zodíaco formaban parte de nuestra vida, en esta ocasión nos enseñan una vez más las aventuras de Seiya y sus compañeros. Lucharemos por derrotar a los santos dorados que cubren el mundo e iremos completando misiones para avanzar y proteger a Atenea. El objetivo del juego es la conquista de los doce Palacios, que coin-



cide con los doce niveles que debemos superar para conseguir llegar a nuestro destino en menos de 12 horas.

Podremos disfrutar de esta aventura a partir del 16 de marzo y no vendrá solo, también Namco Bandai nos presenta dos ediciones especiales, Myth Cloth y Headgear. Las ediciones especiales contendrán una camiseta y un DLC con la armadura dorada de Sagitario, lo que diferencia a ambas, es el diseño de las camisetas que llevan en el paquete y el formato de la caja, además, Headgear llevará una reproducción a tamaño real de la diadema de Sagitario. Por desgracia, uno de los grandes defectos que hemos encontrado en este juegazo, es que solamente estará disponible para PS3, como sus dos anteriores entregas que fueron solamente para PS2.

La lucha constante con los numerosos enemigos hará nuestro camino bastante complicado. Las diferentes formas de combate y los múltiples escenarios, junto con un gran ambiente de lucha, hará que nos introduzcamos en la batalla e intentemos luchar al máximo para conseguir nuestro objetivo, salvar a la diosa Atenea que ha sido alcanzada por una flecha.

Podremos controlar a uno de los cinco protagonistas, Seiya, Hyoga, Shun, Ikki y Shiryu y cada uno de ellos nos ofrecerá unos movimientos especiales y sus propias técnicas de

UNA NUEVA EDICIÓN DE UN JUEGO



combate que nos sorprenderán más que gratamente. Pero la historia general no diferirá mucho entre unos y otros.

Es cierto que los Caballeros del Zodíaco significan mucho para mucha gente, forman parte de nuestra infancia, pero claro, de eso hace ya unos años y está claro que los personajes de la serie ya no son tan conocidos y no tienen el mismo tirón que tenían entre los pequeños que crecimos en aquellos años, pero, aun así, es un juego que va a intentar que nos entre el gusanillo de nuevo, nos va a volver a recordar tiempos pasados y, por supuesto, ayudará a dar a conocer a mucha gente estos personajes y que no caigan en el olvido de nuevo. Aunque veo difícil que alguien los haya olvidado.

QUE NO VAMOS A PODER OLVIDAR

Namco-Bandai y Dimps nos ofrecen una nueva entrega de este famoso título, un juego de aventura y acción en primera persona, con combates multitudinarios que nos dejarán con la boca abierta.

Hacía tiempo que no teníamos una aventura de este calibre en nuestras manos, las anteriores entregas pasaron sin hacer demasiado ruido y es importante saber que las cosas han cambiado, todo el mundo conoce ya a los Caballeros del Zodíaco y mucha gente está deseando poder adquirir este título. Disfruta de una aventura inigualable en un mundo increíble, disfruta de Saint Seiya, la batalla por el Santuario.

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA

GENERO: SIMULACION **PLATAFORMAS:** PC, 360, PS3



SURCANDO LOS CIELOS

Konami nos enseña uno de esos títulos que pasan por encima de nosotros, nunca mejor dicho, un duelo de batallas por aire.



Desarrollado por Gaijin Entertainment podremos ver un título que está ligado a un género no muy abundante, los combates aéreos. Birds of Steel nos permitirá ver un nivel de realismo bastante elevado dándonos lugar modelos auténticos de las versiones japonesas, americanas y alemanas de los aviones de la Segunda Guerra Mundial. Estos aviones estarán a nuestra disposición, dando lugar a un total de 100 diferentes, donde podremos disfrutar de una gran variedad para poder escoger.

Como ya se ha podido leer, estará ambientando en la Segunda Guerra Mundial e incluirá batallas como las de Midway,Guadalcanal, Pearl Harbor, el valle de Ruhr y una lista más amplia donde todo se basará en 20 misiones divididas en ocho campañas diferentes. El juego nos permitirá elegir entre tres niveles de simulación diferentes en las que los usuarios más ligados a vivir la realidad y los que no, puedan disfrutar de este arcade adaptándose su modo de juego.

Profundicemos pues en los niveles dados:

-El Nivel Arcade es un modo "fácil" donde podremos tomarnos con calma la batalla aérea y disfrutar del caos que se produce alrededor

-El Nivel "Medio" que nos permite disfrutar de las vistas pero también con unos toques de batalla más apasionantes

-El nivel de simulación máxima donde a los que realmente les gusta vivir en continua tensión tendrán que vérselas

para sobrevivir a las oleadas de aviones y a tácticas complicadas que tendremos que llevar a cabo para salir ilesos. En batalla podremos vivir el realismo que Birds of Steel nos ofrecerá ya que cualquier daño en nuestro avión se verá reflejado de tal modo que se nos pondrán las cosas difíciles para salir del apuro. No solo tendremos el modo campaña donde se basará en ir batalla por batalla en diferentes lugares si no que tendremos unas misiones secundarias interesantes para conseguir nuevos aviones. En el mundo online, no podría faltar Birds of Steel que contará con un modo multijugador con doble opción:

-Con un modo competitivo donde 16 jugadores tendrán que enfrentarse por equipos o todos contra todos

-Modo cooperativo, donde podrán unir fuerzas 4 jugadores para derrotar a la oleadas de pilotos

Como interés se usaron mapas e imágenes tomadas por satélites para darnos con detalle unas localizaciones más adaptadas a la realidad. Y otro punto que le da a este título un punto de confianza más es la elaboración de unos escenarios donde podremos



EN BATALLA PODREMOS VIVIR EL

NOS OF

mantener la talla desde el cielo y al ras del suelo, elementos que en este tipo de juegos no están muy bien llevados o escasean, poniendo limitaciones. Birds of Steel es uno de esos juegos de combates en el aire que no pueden faltar para los amantes de los aviones y que apuesta fuerte por el realismo y el disfrute del jugador mediante la elección de posibilidades que ofrecen.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

L REALISMO QUE BIRDS OF STEEL
RECERA

CURIOSIDAD

PS VITA HA SIDO DISEÑADA POR LA MISMA PERSONA QUE CREÓ EL PRIMER WALKMAN

Hace unos días nada más Sony saco a la venta en España la nueva consola portátil. Una consola de nueva generación que trae unas características nunca vista y que nos harán pasar horas y horas de diversión dentro y fuera de nuestra casa. Pues ahora viene el dato curioso. Takashi Sogabe, un más que respetable diseñador que lleva trabajando desde hace 27 años en Sony, ha sido el diseñador de esta consola pero también diseño en su día algo que mucha de la juventud ya no conoce pero que seguro que todas las generaciones de los años 80 para atrás aun tienen uno en su casa. Esta persona fue la creadora del Walkman.





UN RATÓN AL ESTILO ASSASIN'S CREED

¡Como me ha molado este ratón! Aunque es más que un ratón, también es un completo mando. Además de estar diseñado como el traje de nuestro conocido Ezio Auditore, que ya de por si es bastante elegante, si le damos la vuelta nos encontramos con un auténtico mando. El mando incluye, como veis en la imagen, una cruceta, dos joysticks, y más de 15 botones, vamos, que no han escatimado en detalles. Y si esto fuera poco, o tu personaje favorito de la saga Assassin's Creed no es Ezio, también hay un ratón con las misma funcionalidades pero de color blanco y con un diseño más asociado al traje de Altair.





ZOMBIES ILUMINADOS

Plantas Vs. Zombies nunca pasara de moda ¿Y como sabemos eso? Porque aun siguen dando guerra, después de más de dos años desde que llegaron al iPhone, y encima no paran de sacar productos de merchandising. Lo que os traemos en este número es una lámpara ambientada en dicho juego. Este curiosos accesorio, o articulo para el hogar simula una maceta y como no en ella tenemos una jardín y algunas plantas, pero ¡Cuidado! Porque también tenemos un zombie preparado para comérselas. Si el zombie se acerca a las plantas con intención de comérselas estas se encenderán y si no es así, es decir, que está lejos de ellas se aparragarán. Y lo mejor de esto es el precio, que solo costará 12 euros.



CUATRO VASOS DE CHUPITO PARA LOS FANS DE SONIC

Este número va de merchandising, si, esos productos que estabas basados o que llevan una pequeña parte de nuestros videojuegos preferidos. En este caso, tenemos ante nosotros una colección de vasos para chupitos ambientados en el erizo más rápido de la historia del videojuego, Sonic. Los pequeños vasitos son de color azul, color predominante de nuestro héroe, ya que su piel es de color azul, aunque en algunas versiones del juego cambie a amarillo. Hay cuatro modelos distintos en el pack y cada uno con un gesto de cara distinto, bueno no son gran cosa pero si muy bonitos y los hemos encontrado por 13 dolares.



TRON Y XBOX 360

Por internet se pueden encontrar muchos mandos curiosos. Mando con formas extrañas, con texturas originales e incluso mando para una consola con estilo a otra distinta, como puede ser la réplica del mando de Xbox que hay para PS3. Pero esta vez os hemos traído uno que se ilumina mientras juegas. El mando como podréis imaginar esta trazado en la línea de la película/videojuego de Tron. Aunque os hayamos mostrado este mando, también está el mismo, bueno en otro diseño como es normal, para PS3. Algunas características peculiares son que los laterales son rugosos y sobre todos esa luz que desprende cuando está encendido. El precio que cuesta este mando son los 50 euros aunque no hay muchas unidades a la venta.

UN FUTURO SIN PILAS NI BATERÍAS



Estos cascos pueden que sean los primeros de una nueva generación que está por llegar. Son unos casos solares, sin pilas, ni baterías ni cables. Usan la energía solar para entrar en funcionamiento y se comunican con otros aparatos, a donde queramos conectarlos, mediante bluetooth.

ANGRY BIRDS NOS INVADE

Angry birds, es un juego para móvil que desde hace un tiempo nos está acosando a todos, es difícil encontrar a una persona que no haya jugado al juego, que no lo tenga en su móvil o como mínimo que lo conozca. Comprar material de merchandising es lo que hace que realmente seamos fans de un juego o que nos guste, y porque no comprar esos bonitos relojes de Angry Birds. Hay tres modelos de relojes analógicos distintos y muy chulos la verdad, todos con correa de piel y seguro que los encontramos en la web oficial por unos 60 euros cada uno.



¡ASUSTA A TUS VECINOS CON ESTA LÁMPARA!

Esta es una original y a la vez repulsiva lámpara diseñada por Daniel Ritthanondh. Es de construcción casera, por lo que no podremos comprarla en ningún sitio, pero con un acabado y un diseño... podemos que decir que realmente único. Como supondréis el diseño y la idea está basada en una criatura de un conocido shooter... Half-Life.



REALIZADO POR CRISTINA USERO


BLOG
JFR 2011
CREATIVE FUTURE



GENERO: ACCION/ROL

PLATAFORMAS: PS3, 360

DISTRIBUIDORA: WARNER BROS

DESAROLLADORA: SQUARE ENIX



RECOMENDADO POR CREATIVE FUTURE

Ayuda a Serah a reencontrarse con su hermana

Square Enix saca una segunda parte de su último juego para consolas con la intención de arreglar lo que muchos pensaban que fallaba en el anterior titulo.



FF XIII-2 es la continuación de FF13, un juego lleno de críticas que fue lanzado a principios del 2010. En mi opinión el juego fue bastante bueno, a pesar de ser bastante lineal durante un largo recorrido del mismo y encontrarnos con algunas pegas más. Nos llegó con un sistema de combate novedoso con el cual podías elegir con que habilidades o ataques luchar o dejar que automáticamente el juego decidiera por nosotros, dentro del rol que estuviéramos usando, y unos gráficos que dejo con la boca abierta a muchos. Esta vez, esta segunda parte del juego aunque respeta la lineal tanto de diseño con de jugabilidad de su predecesor es muy distinto, y lo mejor de todo, han cogido lo mejor del anterior y lo han retocado lo suficiente como para recuperar a los fans perdidos a causa de FF13.

Todo comienza tres años después de la destrucción del Nido. Ahora vivimos en el Paals donde se está intentando crear una nueva civilización sin los Fal'Cie, donde una nueva sociedad está intentando sobre-



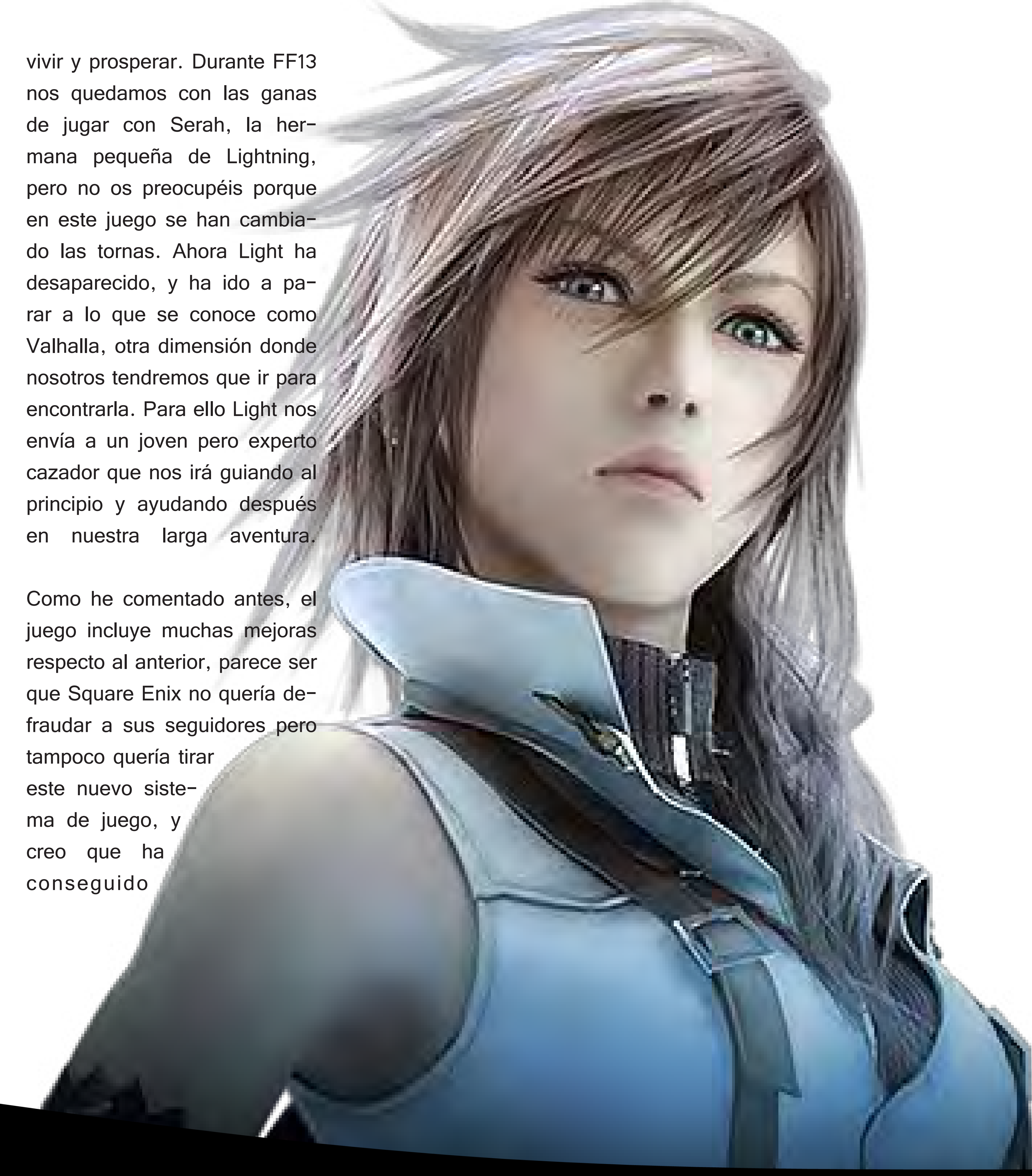






vivir y prosperar. Durante FF13 nos quedamos con las ganas de jugar con Serah, la hermana pequeña de Lightning, pero no os preocupéis porque en este juego se han cambiado las tornas. Ahora Light ha desaparecido, y ha ido a parar a lo que se conoce como Valhalla, otra dimensión donde nosotros tendremos que ir para encontrarla. Para ello Light nos envía a un joven pero experto cazador que nos irá guiando al principio y ayudando después en nuestra larga aventura.

Como he comentado antes, el juego incluye muchas mejoras respecto al anterior, parece ser que Square Enix no quería defraudar a sus seguidores pero tampoco quería tirar este nuevo sistema de juego, y creo que ha conseguido



el equilibrio entre las dos cosas, aunque quiero dejar claro que a mucha gente si le gusto y le gusta el primero, y este segundo ha sido con un rayo de luz para continuar jugando con lo que ya nos gustaba con la diferencia de que es una nueva historia. Una de las mayores características que nos encontramos ha sido la posibilidad de viajar en el tiempo. La trama principal será modificada según nosotros vayamos dando nuestro pasos adelante o atrás, porque tenemos que tener cuidado con lo que hacemos en cada época ya que esto afectará seguramente al futuro de ese mismo lugar e incluso a otras dimensiones. Por si esto fuera poco también encontraremos épocas de tiempo inciertos, llamados así porque no sabremos en ningún momento si nos encontramos en el pasado, en el futuro o simplemente (que fácil es decirlo) en otra dimensión. Durante toda la historia visitaremos nuevos lugares, hasta un total de 30 y como no, según vayamos encontrando y desbloqueando portales podremos entrar en nuevos sitios o volver a los ya conocidos. Muchas veces en algunos mapas nos encontraremos en puntos que no habrá nada que hacer por lo que tendremos que retroceder en el tiempo para cambiar algo que haga que nuestro problema del futuro desaparezca.

Cada vez que aparece un portal en un nuevo sitio hace que este sitio se vea afectado por criaturas u objetos de un espacio temporal distinto, así que os recomiendo que exploréis todo el mapa para encontrar objetos extraños que solo serán posibles descubrir ahí.

Las batalles siguen con el mismo sistema, pero eso sí, con una ligeras mejoras. Ahora los enemigos tendrán posibilidad de cortar tus ataques aunque tengamos la barra completa y los hayamos comenzado. Aparecerán momento Quick Time Event tanto en la historia como en algunos ataques. Ahora solo llevaremos dos personajes para luchar ¿Qué no te lo crees? Bueno, no es del todo cierto. Una parte carismática de la saga es que siempre podemos llevar 3 personajes los cuales pueden ir intercambiándose por otros que hay espe-





rándonos en algún lugar, o que 'van dentro de nuestra mochila'. Esta vez llevaremos solo a los dos protagonista pero podemos complementar el grupo con un tercer miembro. Durante algunas batallas iremos capturando criaturas, cada una especializada en un rol distinto, que podrán luchar a nuestro lado y que también podremos subirla de nivel usando determinados objetos. Aunque tengamos muchas criaturas solo podremos incluir 3 en nuestros accesos rápidos de batalla, pero antes de cada batalla podremos cambiarlos si nos apetece. Otro cambio en los modos batalla es la forma de comenzarlas. Ahora, cuando estemos cerca de un enemigo nos saltará un avisador en pantalla. Si nosotros decidimos atacar al enemigo cuando aun esta en verde este indicador, podemos huir o comenzar la batalla con ventaja, ya que lo hemos pillado desprevenido (atacaremos antes, la cadena subirá antes,…), si está en amarillo tendremos la posibilidad de huir también o luchar, a pesar de que no tendremos ninguna ventaja esta vez, y por último si está en rojo prepararos para luchar directamente. Lo ventajoso de esto es que sabremos cuando comienzan o pueden comenzar y tendremos la posibilidad de luchar para subir nivel o escapar para dedicar el tiempo a otra cosa.

Los desarrolladores han decidido que ya que la trama está orientada a dos personajes de la saga anterior ¿Por qué no



FINAL FANTASY XIII 2		HISTORIA	9.5
GRAFICOS	9.7	MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	8.3

NOTA

9.3

REALIZADO POR BIBI RUIZ

encontrarnos con los otros durante nuestro recorrido? Pues dicho y hecho. Si avanzamos en el tiempo hacia el futuro y a través de línea principal nos iremos encontrando con nuestros queridos amigos de FF13, posiblemente lo que más os impacte es cuando os encontréis con el pequeño Hope... ¡que ahora es mayor que Serah!

Podríamos seguir durante horas o más bien durante páginas analizando el juego, hablando de su trama, sus mejoras en el modo de combate, detalles recuperados de juegos anteriores,... pero entonces ¿Qué os quedaría para ver vosotros?

CONCLUSIÓN

Sin duda Square Enix ha encontrado de nuevo el buen camino para todos y nos hace llegar un titulo cargado de aventura, de novedades, de historia, de batallas y con muchísimas horas pero con la ventaja de que no pasaremos más de una en el mismo espacio tiempo.

GENERO: SIMULACION

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: EA

DESAROLLADORA: EA

Los Sims 3 Suite de Ensueño Accesorios

Los Sims 3 Suite de Ensueño es la quinta expansión del famoso simulador de EA. Esta vez nos llega cargado de provocativos trajes de noche y una lencería no apta para cardiacos.

Desde que llego a nuestras tiendas los Sims 3 hemos visto pasar por la estantería cuatro expansiones y algunos juegos alternativos como Sims Medieval. Sin duda podemos decir que los Sims 3 siguen con mucha vida y seguro que aún nos quedan muchas más expansiones por llegar. El tema principal de esta edición sin duda es el amor. Ahora tendremos que mostrar y usar nuestras dotes para ligar y enamorar a nuestra pareja, comenzando por una maravillosa cena romántica vestidos con nuestros mejores trajes, seguido de un buen baile en un ambiente cálido y finalmente con nuestra mejor lencería ¿Enamoraremos a la persona deseada?

Como ya sabéis esta expansión, como las anteriores, no aportada nada nuevo en la jugabilidad





LOS SIMS 3 SUITE DE ENSUEÑO			
		TRAYECTORIA	8.0
GRAFICOS	8.3	MUSICA	7.3
JUGABILIDAD	7.3	TRADUCCION	5.5

NOTA

7.5

REALIZADO POR CRISTINA USERO

aunque sí es cierto que nos trae muchísimo nuevos objetos para nuestras casas, exteriores y lo más importante, para cambiar el completo diseño de nuestros personajes. El juego viene lleno de nuevos accesorios como velas para el baño, pétalos de rosa, todo tipo de ropa para las buenas ocasiones como camisones, corsés, nuevos estilos de pelos,...

Lo mejor de estas expansiones es que tenemos una forma barata de obtener una gran cantidad de objetos, ya que si intentáramos comprar cada uno mediante la web de EA seguramente nos saldrían mucho más caros.

CONCLUSIÓN

Llena de lujos y de elegancia tu casa, y viste a tus sims para las ocasiones especiales con Los Sims 3: Suite De Ensueño.

GENERO: ACCION/ROL

PLATAFORMAS: PC, PS3, 360

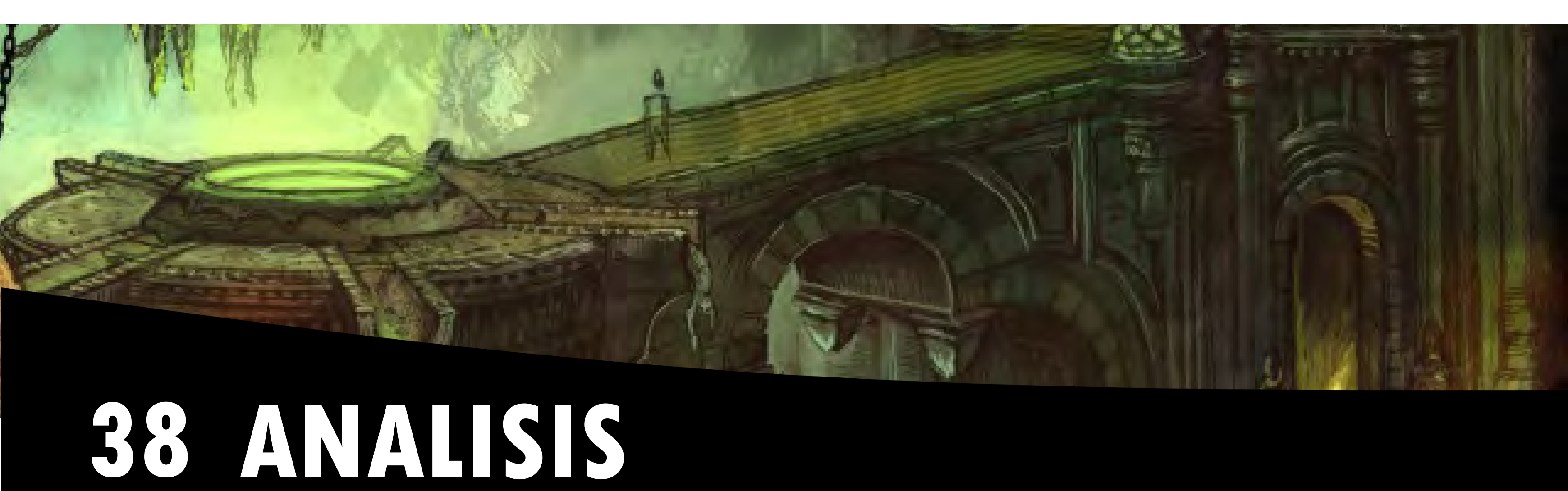
DISTRIBUIDORA: EA

DESAROLLADORA: 38 STUDIOS

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Un mundo de fantasía con 10.000 años de historia

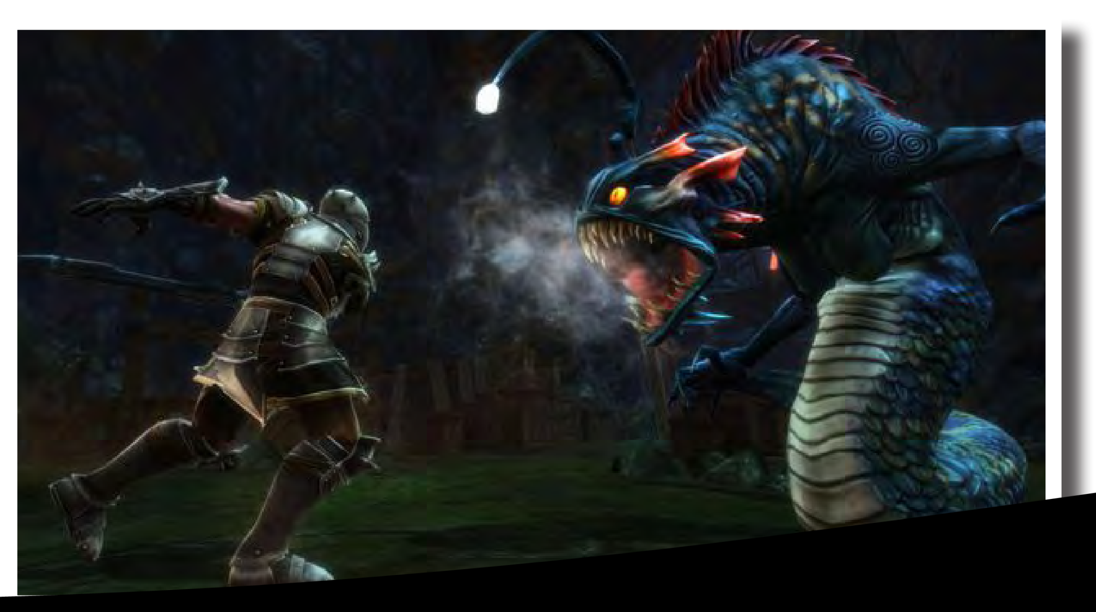
Una enorme historia tras un juego increíble, Kingdoms of Amalur: Reckoning. Amalur nos espera, la inmortalidad ha sido la clave para poder despertar, luchar contra otras razas y establecer alianzas. Un mundo de fantasía con 10.000 años de historia que narra el ascenso de los grandes reinos y la vida de personajes memorables y emblemáticos.



Sinceramente, estamos de enhorabuena todos a los que el Rol nos apasiona; EA nos acerca a un lugar ambientado en Amalur, mundo misterioso y mágico, lleno de fantasía. Acción en tercera persona con grandioso nivel de detalle donde el motor gráfico se deja notar frente a otros posibles juegos del mismo estilo. Tras volver de la muerte, deberemos ser capaces de cambiar el destino de Amalur, haciendo todo lo posible por obtener los secretos de la inmortalidad y conseguir salvar al mundo de una gran amenaza. Nueva obra maestra se asoma por el mundo de los jugones; desde que lo vi fue como un flechazo, sabía que caería en mis manos y no me equivocaba. Y por fin aquí está y voy a intentar contaros qué me parece. El entorno, así como los increíbles detalles, hacen de este juego algo especial y un espectacular ambiente de luces y sonidos hacen que nos quedemos atónitos observando todos los detalles que rodean al mundo de Amalur. Los aficionados al rol de PC están de enhorabuena y es que el género da la bienvenida a








Sufre una verdadera aventura y
disfruta de una merecida victoria

otra saga que promete dar mucho que hablar. Reckoning es el más que notable debut de Kingdoms of Amalur, un Action-RPG de desarrollo muy clásico pero que encuentra sus mayores fortalezas en unas escenas de combate fantásticas. Aventura de un mundo abierto para un solo jugador con el fin de descubrir Amalur, un mundo fantástico, lleno de peligros, inmensas ciudades y extrañas criaturas. Lo primero que debemos hacer al acceder al mundo es crear nuestro personaje, podemos personalizar los rasgos de nuestra cara así como cuerpo, ojos, pelo, etc. También podemos elegir entre cuatro diferentes razas: Almain, Dokkalfar, Varani y Ljosalfar. Evidentemente elegir la raza tendrá sus ventajas e inconvenientes. Es importante esta elección inicial ya que marcará nuestra aventura facilitando o dificultando nuestro viaje. En mi opinión, los "tanques" son bastantes buenos para conocer el mundo y pelear contra cualquier enemigo que se ponga delante. Como buen juego RPG son de vital importancia las habilidades que podemos adquirir durante la aventura. El mundo de Amalur está lleno de peligros y misiones que nos darán experiencia, pudiendo aumentar nuestro nivel y consecuentemente nuestra habilidades, eligiendo entre tres árboles de destrezas diferentes "Might", "Finesse" y "Sorcery".

Una buena historia tiene que tener cierto pasado y sobre todo creíble. Esto lo han tenido en cuenta con gran nivel detalle. En un juego que mezcla la acción con el RPG la intención de 38 Studios es generar una historia inmensa alrededor de esta trama: libros, MMO sobre Amalur y muchos otros productos, así que, esta aventura no se acaba aquí.





KINDOMS OF AMALUR: RECKONING

GRAFICOS	9.1	HISTORIA	9.0
JUGABILIDAD	9.2	MUSICA	9.4
		TRADUCCION	9.0

NOTA **9.2**

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA

Hechizos mágicos, cientos de misiones, personajes y por supuesto armas, muchas y diferentes armas. A lo largo de nuestra aventura nos encontraremos con paladines, hechiceros, maestros, caballeros,... donde cada tipo dispondrá de sus propias habilidades. Poder jugar a un juego así siempre es un placer, recorrer cada parte del mundo y saber que tras el siguiente paso te esperan decenas de nuevas misiones hace que este juego roce la perfección.

CONCLUSIÓN

En mi opinión, me pareció un juego bastante bueno, al que con sólo ver la carátula dan ganas de jugar. Aunque hubiera estado bien poder tener más nivel de personalización del protagonista y algunos bugs que tienen fácil solución, en definitiva, es un juego increíble y totalmente recomendable. Si sólo pudiera comprarme tres juegos este año, éste sería uno de ellos. En algunos aspectos, está claro que es un RPG y tiene que parecerse a otros RPG's que actualmente se encuentran en el mercado, pero, a la vez, la historia que nos muestra nos enganchará. Disfrutad de Amalur y descubrid el secreto que esconde su mundo.





JaumeFontRosselló
2011
¿ QUIÉRES VER MÁS ?
http://jfrteam.deviantart.com/



Según la plataforma en la que lo adquiramos tendremos una serie de logros







Nos encontramos ante un juego del genero Tower Defense, que para el que no conozca el termino, se trata de juegos donde el objetivo es que el enemigo, sea o no la máquina, no alcance el otro lado de la pantalla, o un lugar determinado de la misma. Para lograrlo deberemos construir barreras, ya sean barricadas, torres o como en el caso que nos atañe satélites espaciales. Un juego característico de este género y que en los últimos tiempos ha estado de moda, sobre todo en las plataformas móviles es 'Plantas contra Zombis'. Una de las características que incluye este juego es que el objetivo es que las naves alienígenas no deben alcanzar el centro de la pantalla en la que se encuentra nuestra base y para ello dispondremos de varias órbitas con un número limitado de espacios para colocar los distintos tipos de satélites que tendremos o que iremos desbloqueando a medida que avancemos en la historia.

Gráficamente como cabe esperar no podemos esperar gran

cosa pero lo compensan con otras características como el humor que tiene sobre todo en los videos, totalmente al estilo de las películas de ciencia ficción americanas de los años 50, con aquellas "naves espaciales" cogidas con hilos y con pequeñas chispas saliendo de los "propulsores" o los personajes que se muestran ya sea los aliens con un disfraz de lo más cutre o las sobreactuaciones de las féminas, incluso los veremos en blanco y negro. Lo dicho un toque muy divertido y muy novedoso que han querido darle para compensar la falta de gráficos totalmente comprensible por otra parte.

Respecto a la jugabilidad no hay mucho que decir. Se trata de un juego sencillo de manejar en el que deberemos hacer uso del ratón ya sea para colocar nuestros satélites como para mover las orbitas. Una de las novedades la acabo de mencionar, y es que las órbi-




UNSTOPPABLE™
GORG



UNSTOPPABLE GORG			
		HISTORIA	8.7
GRAFICOS	6.0	MUSICA	5.0
JUGABILIDAD	6.5	TRADUCCION	4.0

NOTA

6.6

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

tas donde colocamos nuestros satélites son móviles para compensar la falta de espacio para los mismos, añadiendo además un punto de dificultad al juego.

Y por último para los amantes de los logros, según la plataforma en la que lo adquiramos podremos o no conseguir logros, como por ejemplo en steam que tendremos un total de 30 logros para desbloquear.

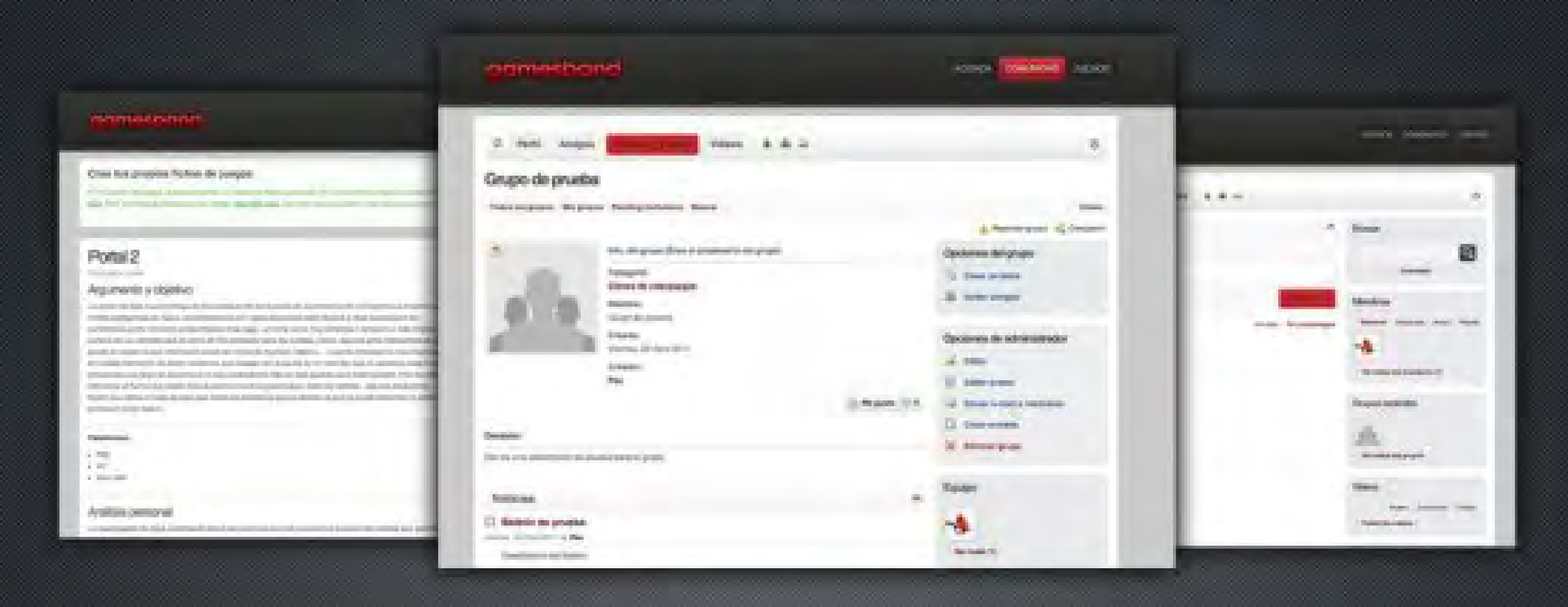
CONCLUSIÓN

En definitiva es un juego muy recomendable para los jugadores casuales que quieran pasar un buen rato y divertirse, lástima que solo este en ingles.

gamesband

BIENVENIDO PRENSA TWITTER FACEBOOK ACCEDE >>

la red social para "jugones"



gamesband

LA PRIMERA RED SOCIAL PARA JUGONES EN ESPAÑOL

gamesband

GENERO: AVENTURA

PLATAFORMAS: 360, PS3

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESAROLLADORA: ATLUS



CATHERINE CUENTA CON UNA MECANICA MUY INNOVADORA, UNA HISTORIA ABSORBENTE, UNA GRAN BANDA SONORA Y UNA DURACION BIEN MEDIDA

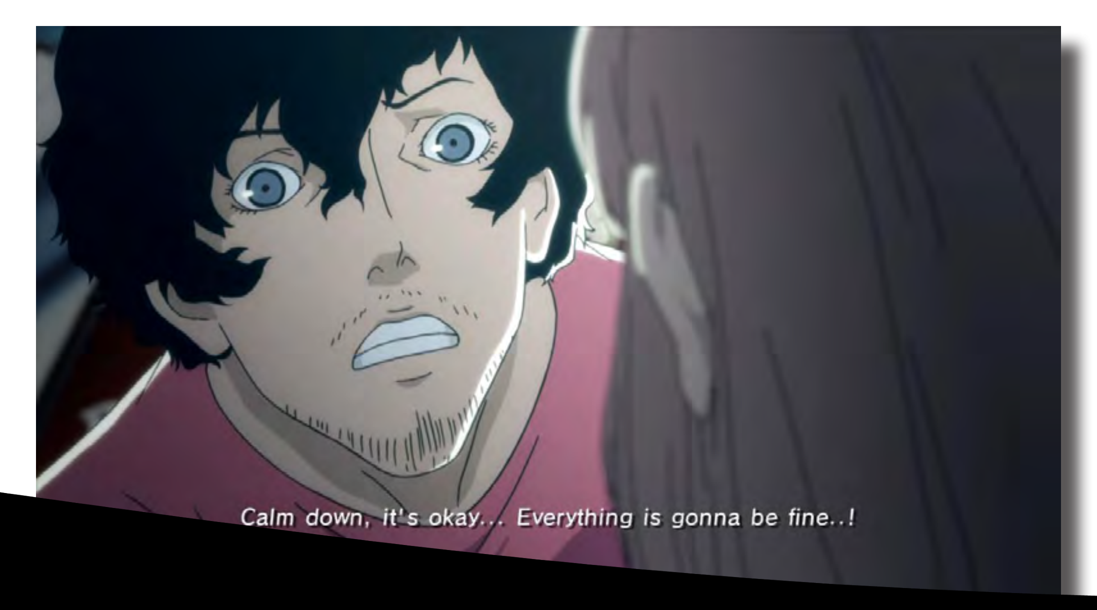
Bienvenidos al mundo de Catherine. Tienes una novia muy atractiva que empieza a proponerte cosas más allá de una relación de novios, y entre el miedo que sientes, y que conoces a una rubia desesperada por estar contigo, acabas haciendo cosas de las que luego te arrepientes. Así da comienzo la historia. A partir de ahí, tendremos que ingeniárnoslas para sobrevivir noche tras noche a todos los puzles que se nos van presentando, ya que si no alcanzamos la parte alta de la torre de bloques, moriremos en la vida real. No sólo está en juego nuestra vida, sino también la de un montón de personajes que nos rodean. Ellos tienen sus propios problemas, y tendremos que escucharles y tratar de darles el mejor consejo.

Por si fuera poco, una vez acabamos las pesadillas, viviremos el día a día de Vincent, que es el nombre del protagonista. Escenas de vídeo estilo manga con un delicadísimo acabado que se entremezclan como buenamente pueden con las escenas generadas con el motor gráfico del juego, que si bien es bastante bueno, no alcanza el nivel de los vídeos. Esperemos que Ni No Kuni sepa por fin recrear con el motor del juego los vídeos a un nivel similar al de las escenas pre-grabadas estilo anime. El fin del día siempre pasa por el bar “Stray Sheep”, lugar en el que tendremos tiempo para beber, jugar a una recreativa en la que poder entrenar ya que el estilo es exactamente el mismo que en las pesadillas, solo que aquí no tendremos límite de tiempo pero sí de movimientos, y usar el teléfono móvil. Catherine, la rubia amante, y Katherine, la seria novia, se encargarán de mandarnos mensajes. Según cómo









les contestemos, tendremos un medidor de bondad y maldad que se irá decantando de un u otro lado, y éste será el que decida el final que viviremos. Tenemos hasta ocho para elegir, buenos y malos a partes iguales.

Una vez acabemos en el bar, es hora de iniciar los puzles. Aunque la mecánica es bien simple de explicar, mover cubos para poder llegar a lo más alto de la torre, el juego logra no aburrir nunca, ya que se reparte bastante bien la parte jugable con la del bar, dejando siempre con ganas de continuar un poco más. Tenemos de inicio tres dificultades, y personalmente recomiendo, aun siendo un amante de los puzles, elegir la más baja, ya que en ciertos momentos el juego se complica bastante. Debido a su gran rejugabilidad, si decidís darle otra pasada más ya será hora de aumentar la dificultad, pero si seguís mi consejo contaréis con un precioso modo "Rewind", bien en el botón Select o en el Back según la plataforma en la cual lo juguéis, os permitirá deshacer el último movimien-




CATHERINE™

to, y de esta forma salvaros más de una y dos veces de una muerte asegurada por haber errado el cubo que empujar.

Los puzles se irán complicando progresivamente, con la inclusión de nuevos tipos de cubos. Al principio todos serán normales, pero poco a poco aparecerán cubos con pinchos, de hielo, cubos débiles que se rompen al pisarlos cuatro veces, muelles, etc., por lo que habrá que familiarizarse con todos para que en las fases más avanzadas, en las cuales se entremezclan unos con otros, sepamos salvar los que puedan matarnos de los que nos ayuden a avanzar. Hay que tener en cuenta que no tenemos un número ilimitado de reintentos, si no que tendremos que ir ganándolos recogiendo almohadas que estarán repartidas entre los puzles, y que según aumentemos



la dificultad nos darán cada vez menos oportunidades. Al igual que las citadas almohadas, también tenemos otros artículos que recoger en mitad de una fase, como campanas para simplificar cubos o unos libros que nos eliminan a los enemigos que tengamos alrededor. Con respecto a esto último, los enemigos serán carneros que intentarán llegar antes que nosotros a la puerta de salida de cada nivel, y con los que no podremos compartir plataforma, por lo que tendremos que tener cuidado ya que nos cerrarán el paso en cuanto puedan. La forma de eliminarlos es o con un almohadazo que los empuje bloques abajo, con el citado libro, o moviendo los cubos sobre los que estén y haciendo que caigan al vacío.

Si ya de por sí suena entretenido, al final de cada área (cada noche recorremos un área, pero todas están repartidas en varios niveles, y entre niveles podremos guardar o hablar con otros carneros) nos encontraremos con un jefe final. Éstos siempre tienen la forma que más aterrorice a las personas que sufren las pesadillas. Y es que todos los carneros que nos vayamos encontrando nos resultarán familiares, ya que son otras personas con las que habitualmente tratamos. Por suerte, en las fases finales no tenemos obstáculos en forma de enemigos, eso queda en manos del poder especial de cada “boss”, que pueden ser, a saber, tirar trozos de hielo que nos hagan resbalar y caer, transformar los bloques en otros más pesados, o destruir una torre entera de bloques, por ejemplo. Os recomiendo no mirarlos mucho tiempo, ya que el aspecto que tienen no os resultará demasiado cómodo y seguramente os genere más nerviosismo.

Aún no he hablado de cómo podemos morir. Hay varias formas. Si nos equivocamos moviendo un cubo, podemos quedarnos



MOS QUE INGENIERNOSLAS PARA VIR NOCHE TRAS NOCHE A TODOS LOS PUZLES QUE SE NOS VAN PRESENTANDO



bloqueados y la única vía que nos quede sea dejarnos caer al vacío. Según el tipo de bloques, hay varios que nos pueden matar, como los de hielo que no permiten frenar antes de llegar al borde por lo que es bastante fácil caer, o los bloques con pinchos, en los que si una vez pisas no te mueves rápido te matan. Y también está la cuestión del tiempo, en las pantallas normales los bloques de más abajo se irán derrumbando con el paso de los segundos, por lo que si no avanzamos con cierto ritmo nos acabaremos quedando sin suelo, y contra los jefes, si no aceleramos lo suficiente, quedaremos en su rango de ataque y correremos un riesgo bastante alto de que nos maten de un golpe.

Tras pasarlo una vez y morir unas cuantas veces, viendo todos los vídeos y hablando con todo el mundo, el juego me ha durado en torno a las diez horas. En la segunda pasada, saltando las escenas, sin hablar con nadie y jugando en una dificultad superior, la duración me ha bajado hasta las seis horas y media. Es por eso que digo que invita a volverlo a jugar, porque se hace bastante más corto ya que la historia ya la conoceremos, pero los puzles serán más difíciles y podremos ver un final distinto. Y una vez completemos la historia, esta vez sí, en dificultad media o difícil, desbloquearemos el modo Babel y el Coliseo, donde tendremos nuevos niveles a los que enfrentarnos en solitario o con un acompañante, ya sea en cooperativo o en competitivo.



CATHERINE		HISTORIA	9.7
GRAFICOS	8.5	MUSICA	7.2
JUGABILIDAD	8.2	TRADUCCION	8.0

NOTA 8.6

REALIZADO POR ALVARO NARANJO

También me gustaría hablar de la banda sonora. Mezcla de sonidos, en su mayoría acordes que invitan a la tristeza y al agobio, muy acordes con la historia, que se dejan escuchar en melodías más clásicas con instrumentos de cuerda, casi siempre presentes en la parte de puzles, y otras más complejas y algo más relajantes para el bar y los vídeos. De hecho mientras escribo este análisis tengo la banda sonora de fondo, y sinceramente, es bastante recomendable, aunque durante el juego peca un poco de repetitiva.

CONCLUSIÓN

Catherine es un juego con una mecánica muy innovadora, una historia absorbente, una gran banda sonora y una duración bien medida. En contra, puedo decir que en los últimos niveles acaba saturando un poco el número de puzles a resolver, además que el control no es todo lo preciso que debiera y me ha hecho recurrir a la cruceta antes que al joystick en varios momentos, y que la cámara si nos situamos por la parte de atrás de la torre de bloques no nos seguirá, y encima el control se invertirá, por lo que salir de ahí se convertirá casi en un logro. Para mí, uno de los que sin duda será candidato a mi GOTY personal, como lo fue Portal 2 el año pasado, y agradezco enormemente a Deep Silver el detalle de traernos desde Japón un gran juego como éste, y más aun, a lanzar una edición limitada exclusiva en Europa.

CATHERINE™

GENERO: ACCION/ ROL

PLATAFORMAS: PS VITA

DISTRIBUIDORA:: KOCH MEDIA

DESAROLLADORA: ENTERSPHERE



EL REY DEL INFIERNO RECLAMA SU TRONO

Enterphere Inc. nos brinda la oportunidad de jugar de manera exclusiva en nuestra PS Vita a Army Corps of Hell, un divertido juego de mezcla de acción y estrategia donde gracias a la ayuda de nuestros goblins llegaremos a ser de nuevo el Rey del Infierno.

Army Corps of Hell contiene una miscelánea de acción, trepidantes combates y humor negro. Nosotros haremos todo lo posible por ayudar al Rey del Infierno, que ha sido despojado de sus poderes y desterrado, a volver al trono pero dependeremos durante todo el juego de nuestros pequeños y estúpidos aliados: Los Goblins. Nuestro temible protagonista no hará nada por defenderse, ya que su única misión es tener súbditos y mandarles, pero para que sea más fácil luchar nos encontraremos con tres tipos distintos de goblins:

Los soldados, es la clase melee, la cual hace daño a nuestro enemigos desde cerca. Lo recomendable además de que luchen a diestro y siniestro es uses un poderoso ataque que será posible realizar cuando juntemos unos cuantos de ellos.

Los lanceros, estos vienen a ser otra clase dps (daño por segundo) pero esta vez a distancia, aunque también cuentan con una formación bastante defensiva que nos ayudará en momento de apuro.



Los magos, como es de suponer, es otra clase de dps, porque como hemos dicho el juego se basa en que los goblins aniquilen todo lo que vean y la única forma de hacerlo es atacando. La característica además de lanzar ataques mágicos a distancia es que son muy rápidos, con lo que son muy útiles para esquivar a los enemigos.

Como he comentado antes, el juego es en parte de estrategia y por ello contamos con la posibilidad de unir las tres clases, es decir, de llevar en nuestro batallón goblins de los tres tipos sumando un total de cien. Ahí es donde nosotros tendremos que equilibrar nuestra balanza hacia alguna de las clases.

Un punto ventajoso que tendremos en batalla, es que si algunos de nuestro goblins mueren, durante un tiempo limitado, solamente pasando por encima de ellos podremos reanimarlos, esto nos dará la posibilidad de arriesgarnos con algún tipo de estrategia y si vemos que no es la oportuna para esa batalla cambiarla durante el combate.

MEZCLA LOS TRES TIPOS DE SOLDADOS EN TUS FILAS PARA ALCANZA TU META





ARMY CORPS OF HELL		HISTORIA	7.5
GRAFICOS	8.0	MUSICA	7.9
JUGABILIDAD	8.0	TRADUCCION	6.5

NOTA

7.7

REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ

CONCLUSIÓN

Army Corps of Hell comienza a exprimir las posibilidades de esta nueva consola, y una de ellas es la opción de usar el panel táctil trasero, que nos servirá curiosamente para que nuestros goblins toquen instrumentos que valdrán para activar propiedades especiales.

Si te gusto Overlord y quieres una variante mejorada, y exclusiva para tu recién comprada PS Vita, con Army Corps of Hell acertarás. Un juego con toque roquero por su desafiante música, un poco de humor negro y unas batallas llenas de estrategia con hasta un centenar de goblins a tu merced.

GENERO: DEPORTES

PLATAFORMAS: PS3, 360

DISTRIBUIDORA: EA

DESAROLLADORA: EA SPORT

GRAND SLAM TENNIS 2

¿UN PARTIDITO DE TENIS?

EA vuelve a la carga con un nuevo juego de deportes, esta vez con un juego de tenis que mezcla la simulación con el arcade.



Para los aficionados a los juegos de tenis, este es una gran propuesta, uno más para ligar a nuestra colección de juegos de tenis, ya que el año pasado nos encontramos con dos grandes títulos también por parte de otras compañías de la competencia como son 2K y Sega. Aunque como siempre todos los juegos de EA cuentan con algo muy goloso para nosotros, las licencias. Como no, este juego llega con algunas de ellas como es una gran tienda de vestimenta con equipación de todas las grandes marcas del tenis: Adidas, Nike, Dunlop... y con los torneos de Wimbledon, US Open, Open de Australia y el Roland Garros. Y también con equipaciones originales Comenzaremos el juego haciendo un completo entrenamiento para hacernos con el control y con las opciones disponibles para jugar. A la hora de decirnos a jugar tenemos dos posibilidades: El primero, y más conocido por todos en el mundo de los juegos de tenis, es mover nuestro personaje con el stick izquierdo y decidir nuestro tipo de tiro con los botones, ya sea para hacer una volea o tiro cortado o cualquier otro que nos brinde el juego en cuestión. Y el segundo modo, que será un poco más complejo pero más realista, en lugar de usar los botones para elegir nuestro tipo de lanzamiento podremos controlar la raqueta con el stick derecho para nosotros darle la dirección que queramos y el tipo de tiro que más nos convenga en ese momento. A la hora de jugar crearemos un tenista a nuestro gusto usando el editor de personajes para competir con algunos de los grandes tenista del momento ¿Pensabais que EA no había comprado también estas licencias? Podremos competir contra Nadal, Djokovic, Maria Sharapova e incluso recrear partido antiguos, partidos míticos para encararnos con el mismísimo Pete Sampras, Boris Becker y muchos más. Una vez elegida la vestimenta y las características de nuestro jugador nos dedicaremos en el modo Carrera a jugar una temporada tras otra hasta alcanzar el primer puesto. Durante estas tem-







GRAND SLAM 2	TRAYECTORIA 7.5
GRAFICOS 8.5	MUSICA 8.0
JUGABILIDAD 7.5	TRADUCCION 9.8

NOTA
8.1

REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ

poradas nos veremos obligados tanto a jugar campeonatos oficiales, como entrenamientos pasando por los partidos de exhibición. Todo esto irá ligado a la gran ambición de conseguir nuevo equipamiento para nuestro personaje, porque sin él nunca llegaremos a ser el numero 1.

CONCLUSIÓN

Grand slam 2 es una gran juego de tenis que nos brinda un paso intermedio entre un auténtico simulador y un juego arcade, y como no, como todo juego de EA nos encontraremos con licencias que otros juego no nos traen ¿Será esta una nueva franquicia de EA?



创新的未来是游戏杂志。
我们将谈论视频游戏上的所有新闻
PARA QUE
NO TE SUENE A CHINO
CUANDO TE HABLEN DE
VIDEOJUEGOS
CREATIVE
FUTURE
http://creativefuture.tk

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

DISTRIBUIDORA: TAKE 2

DESAROLLADORA: DIGITAL EXTREMES

The Darkness II

Ayúdate de las dos oscuras serpientes para destripar a tus enemigos

El pasado de Jack Estacado nunca ha estado tan presente y esta vez resurge de nuevo, para ponerlo a prueba.



The Darkness II, narra la historia de Jackie Estacado, un mafioso que vive atormentado por los recuerdos de su paso. El recuerdo de la novia fallecida a manos de la mafia en el anterior título hace que continuamente se encuentre deprimido y que tenga pesadillas cada vez más reales. Por fin, Jackie, había encontrado la forma de tener dominado sus "poderes" demoniacos, que anteriormente le ayudaron pero que poco a poco empezaban a consumirlo, pero eso ha cambiado. Al comenzar el juego nos encontraremos en un restaurante italiano cuando de pronto comenzará un tiroteo, o más bien dicho una masacre que acabará con todos los clientes del local menos con nosotros aunque el estado de salud de nuestro personaje será muy delicado. En este punto, Jackie no tiene otro remedio que acudir a sus poderes oscuros para que curen todas sus heridas y ganando estos así de nuevo un importante hueco en su vida.

Como supondréis tendremos que buscar durante el juego a ese grupo de personas que han atacado el restaurante y que han intentado matarnos, pero pronto os daréis cuenta que no es un simple ajuste de cuentas sino que detrás de todo esto habrá una peligrosa secta que intenta hacerse con nuestros poderes. No os preocupéis, que no hemos desvelado mucho ya que esto será el comienzo del juego y muchos ya lo sabréis gracias al tráiler que 2k Games publicó en su día.





Este juego es un poco especial, porque podemos jugar a un juego de acción con nuestros ataques directos haciendo uso de los poderes malignos que se encuentran dentro de nosotros, con las dos oscuras serpientes que salen de nuestro cuerpo, o jugar a un shooter con todas las de ley, porque según vayamos usando una u otra habilidad nos darán munición y puntos para aumentar nuestra fuerza. Lo que os recomiendo es que uséis las dos cosas ya que no exprimiríais el juego en todo su potencial si solo os quedarais con una de las dos opciones. Con las serpientes no solo atacaremos, sino que tendremos la posibilidad de lanzar objetos que vayamos encontrando a nuestro paso o aniquilar enemigos directamente, todo ellos sumado a la posibilidad de ir disparando a todo lo que se nos cruce. Un detalle muy bueno también es que podremos llevar un arma en cada mano y usarlas de manera independiente ¿Muy útil verdad?

La historia como hemos contando es buena, ya que sigue la trama del anterior título, con la novedad de unos nuevos perseguidores que nos harán la vida imposible, pero a la hora de jugarla nos damos cuenta de



DARKNESS 2		HISTORIA	9.2	NOTA
GRAFICOS	9.0	MUSICA	8.6	9.2
JUGABILIDAD	9.1	TRADUCCION	9.2	

REALIZADO POR CRISTINA USERO

que es un poco lineal. Tal vez el juego necesite darnos algo más de libertad para explorar los recorridos, algo que estamos muy acostumbrados a tener en los juegos de última generación.

Si hablamos de jugabilidad, no podemos quejarnos en nada, nos encontramos con muchas posibilidades de juego, y cada una con una gran variedad de acciones. Es verdad que puede ser un poco lioso y complicado al principio pero pronto nos haremos con el control de todo y veremos que cada una de esas combinaciones eran necesarias para disfrutar del título.

CONCLUSIÓN

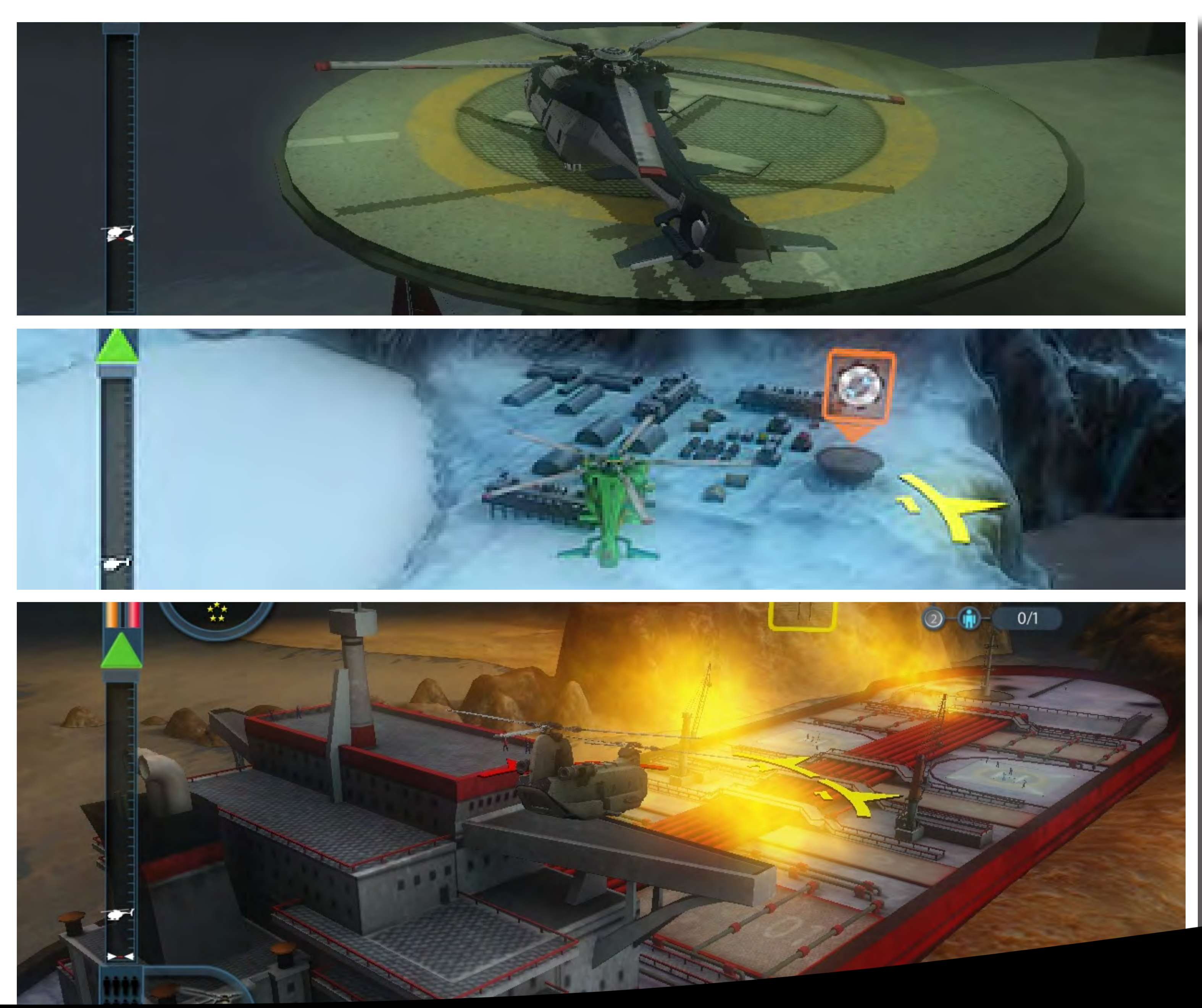
Darkness 2 supera el anterior título dándonos muy buenas y novedosas opciones, y con una trama digna de una película. Podremos intercambiar e incluso mezclar un juego de ataques directo con tiroteos con lo que le juego gana muchos puntos a la hora de ser una de nuestras elecciones de compra.

Jackie Estacado sigue atormentado pero eso no lo detendrá



En el mundo de los videojuegos encontramos muchos géneros y muchas clases de juegos, pero no solo son los juegos de las grandes compañías los que nos pueden brindar horas de diversión y entretenimiento, hay también otro tipo de juegos, creados por pequeñas empresas emprendedoras que no necesitan un gran presupuesto para desarrollar un juego de "primera división" por llamarlo de alguna forma, estos juegos suelen ser conocidos como juegos "árcade" juegos que te puedes encontrar a bajo precio y normalmente por descarga desde tu consola, realmente muchos de ellos ya han logrado premios y reconocimientos como por ejemplo "Castle Crashers", "LIMBO", "Plantas contra Zombis" entre otros muchos. Pero aun existe otro género de juegos llamados Independientes o "Indies", realizados prácticamente por pequeños programadores y que no hay que menospreciar, y este es el caso de uno de ellos, Eyestorm. Un juego donde nos ponemos a los mandos de un helicóptero y deberemos realizar tareas de salvamento, de recogida de personas y entregarlas en un punto que se nos indique, recoger también cargamentos extraviados y misiones similares, donde se pone a prueba nuestra pericia manejando el helicóptero, ya que no solo debemos luchar por dominarlo, debemos controlar que el combustible no se acabe y guardar también que no suframos muchos daños ya que se destrozaría. En cada misión tenemos un tiempo limitado para poder cumplirla y si a todo eso añadimos los fenómenos naturales que pueden dificultar nuestras labores, lo convierte en un juego del que nos enganchara rápidamente su jugabilidad con su simple mecánica y unos gráficos muy por encima de lo que se espera en un juego de su categoría. Eyestorm a un precio quizás un poco más caro de lo normal en un juego indie 240MP, se de-

sarrolla en varias islas que podremos sobrevolar con tres tipos distintos de helicópteros, cada uno con unas características distintas, uno será pequeño y rápido, pero no podrá transportar muchas personas, otro es de mediano tamaño y el ultimo es muy grande lo que lo hace lento, pero con una capacidad enorme para llevar personas. Podremos ir en modo libre y ver todo el extenso mapa, o ir haciendo hasta un total de 40 misiones, las cuales irán aumentando poco a poco de dificultad , lo que hará que tengamos que pensar bien qué tipo de helicóptero es más conveniente para la misión. Ya por último, no solo os queremos recomendar este juego, sino, que le echéis un vistazo a todos los juegos indie que podréis buscar en el Store de PlayStation o en el bazar de Xbox Live que seguro encontráis muchos juegos que os podrán gustar y a un precio muy pero que muy bajo.



REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ



AMNESIA: THE DARK DESCENT

¿ESE SONIDO ES DE PIES QUE SE ARRASTRAN?. ¿O TU MENTE TE ESTÁ JUGANDO UNA MALA PASADA?

Los últimos recuerdos se desvanecen en las tinieblas. Tu mente es un caos y lo único que queda es esa sensación de ser la presa. Debes escapar. Despierta... Amnesia: The Dark Descent es un juego de horror y supervivencia en primera persona. Un juego sobre la inmersión, el descubrimiento y la vida dentro de una pesadilla.







AMY

PREPÁRATE A QUE TE INFECTEN

¡La ciudad está infectada! Cadáveres ambulantes olfatean el aire, en busca de cualquier ser que quede vivo. Solo hay una cosa que impide que huyas a todo correr para salvar la vida. Una niñita muy especial te coge de la mano... Y no vas a ir a ningún sitio sin ella. AMY te ofrece una experiencia tensa, innovadora y absorbente de horror y supervivencia. Juega con dos personajes originales que, por si solos son tremendamente frágiles, pero que unidos son capaces de enfrentarse a los habitantes de un infierno viviente.





YETISPORTS

¡PINGU AL FIN HA CONSEGUIDO VOLAR!

En el modo por niveles, usa el botón X para que salte el pingüino de lo alto del precipicio y coordina el momento en que Yeti batea para lanzarle por los aires. Persigue a los albatros para robarles el pescado o lánzate en picado sobre el hielo para atrapar tu presa y conseguir más puntuación.En el modo clásico, tu objetivo es lanzar a Pingu más lejos de lo que nunca ha llegado ningún pingüino.¡Así que hay dos modos, nueve niveles y 27 fases que superar en la versión más atractiva de la serie YetiSports hasta la fecha!

GRAVITY GUY

¡LAS LEYES STAN PARA ROMPERLAS¡

En un mundo donde las leyes de la gravedad se rompieron, un hombre valiente, fue hecho prisionero por desafiar las reglas. ¿No está satisfecho, decidió escapar, siendo el primero en correr por su vida mover de un tirón de gravedad a su antojo.



facebook

TOWER BLOXX

CONSTRUYE TU CIUDAD

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

Tower Bloxx es un sencillo juego que pone a prueba tu equilibrio y habilidad. El objetivo del juego es construir una ciudad con tantos habitantes como sea posible con los siguientes bloques: residencial (azul), anuncio publicitario (rojo), oficina (verde), y lujo (amarillo). Mientras más exacto el jugador apile las partes del edificio, más alto es el número de gente que puede habitar el edificio. Comparte récords con tus amigos y consigue el edificio más alto de todos. Este juego sigue la mecánica que hizo famosos a juegos de mesa como Zenga o a otros videojuegos como el creado por Steve Spielber para Wii, Boom Blox. Todo esto con un apartado gráfico realmente bueno y una facilidad de aprendizaje extrema así como posibilidades multijugador.





ASOCIACIÓN FILAK

Ubicada en Fuengirola, Málaga. Destinada a los videojuegos y la cultura japonesa. Esta asociación creada recientemente, organiza eventos mensualmente para crear un ocio
alternativo entre los jóvenes. Les gusta el manga, el anime, el rol, las magic y un sin fin de cosas.

Si quieres saber más sobre ella porque estás cansado de que no se haga nada en tu ciudad o porque tienes afán de ser tú el creador, contáctales.

Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

DEJA DE ESPERAR PARA QUE PASEN COSAS, ¡HAZLAS TÚ!


MEGA MAN
YaumeFontRosselló
JFRTeam 2011

TIME MACHINE

CONTINUACION SAGA MEGA MAN

En el resto de la saga de megaman continuaran presentándonos a los personajes, comenzando en Megaman 3 (1990) donde tuvo su primera aparición el perro mecánico Rush. La historia comienza un año después del anterior juego, en donde el Dr. Willy parece haber abandonado la locura, queriendo junto con el Dr. Light construir un robot para mantener la paz mundial. El robot llamado Gamma requiere materiales muy difíciles de encontrar y se encarga a los 8 Robot Masters construidos para tal propósito el supervisar la extracción, pero estos se revelan, y como no se envía a nuestro héroe mecánico a detenerlos. Para esto se valdrá de la ayuda de Rush que tiene la habilidad de transformarse en distintos vehículos, en jet, en submarino e incluso en un resorte.

En Megaman 4 (1991) nos encontramos nuevamente a los Robot Master, pero esta vez han sido creados por el Dr. Cossack para enfrentarse a Megaman, pero esta vez, este dispondrá del Mega Buster. En esta entrega aparecerá Eddie, que en algunas pantallas le entregará objetos a nuestro héroe.

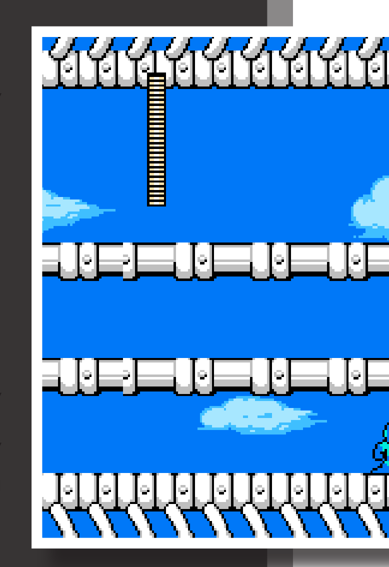
Megaman 5 apareció en 1992 y la mayor novedad es la aparición del pájaro Beat y que el arma Mega Buster es el más poderoso de toda la saga.

En Megaman 6 (1993) aparecerá de nuevo Beat y Rush, solo que este en lugar de transformarse en vehículos se combinará con Megaman para formar dos armaduras nuevas.

Megaman 7 fue el único juego de la saga en aparecer en la plataforma SNES, y en él aparecerán los robots Bass y Treble.

Megaman 8 (1996) es más de lo mismo, más Robots Maestros, más Dr. Willy, la única diferencia es la aparición de un robot alienígena llamado Duo, una energía misteriosa de origen maligno que hay que erradicar y la plataforma en la que salió, pues fue el primer juego de la PlayStation.

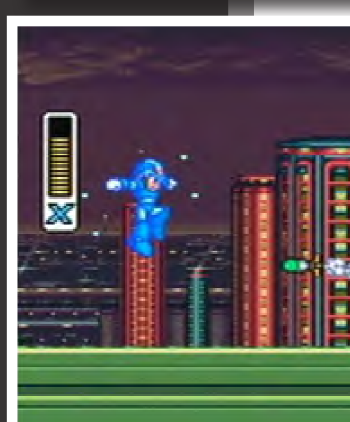
Las últimas entregas de la saga salieron no hace mucho, concretamente en 2008 y 2010 para las plataformas WiiWare, Xbox Live Y PlayStation Network, y esta vez se cambia el sistema de códigos (dado que en las primeras entregas, las plataformas en las que salieron no disponían de la posibilidad de guardar partida) por el de guardar partida, además de incluir unos cuantos logros.



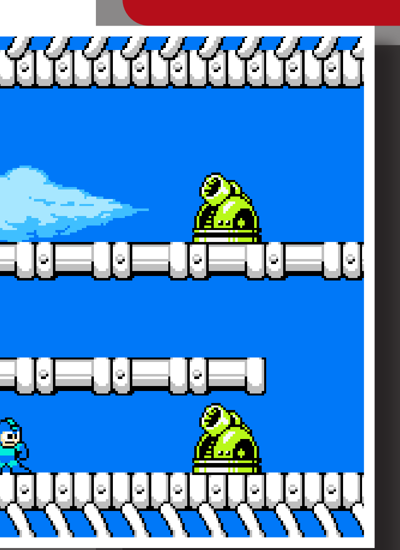
MEGAMAN X



La primera subsaga de megaman fue Megaman X, donde el protagonista es una réplica de la saga original pero con una apariencia más adulta y una armadura mejor.
En esta saga Megaman X fue de nuevo creado por el Dr. Light, pero dado que lo había dotado de libre albedrío decidió someterlo a una serie de pruebas que llevarían 30, pero desgraciadamente falleció antes de ver el resultado y X quedó en el olvido hasta que lo encontró el Dr. Cain, que intentó replicar su tecnología y con su ayuda creó a los reploides que terminaron por revelarse siendo los enemigos de la saga. También aparece Zero, el robot construido por el Dr. Willy como un personaje secundario que ayudará a Megaman X. A lo largo de las 8 entregas la historia irá desarrollando se así como los personajes que vayan apareciendo en esta.
La serie Megaman X se desarrolló entre los años 1994 y 2004.



MEGAMAN ZERO

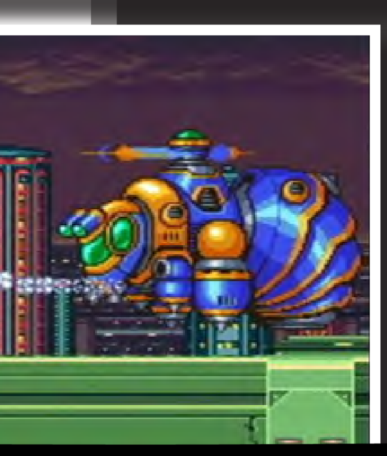


Es una continuación de la historia de Megaman X, que es donde Zero se sella así mismo por considerarse peligroso. Tras el sellado, los científicos desarrollaron a partir de sus datos la vacuna del virus Maverick, conocida como Elfa Madre que luego se convertiría en la Elfa Oscura cuando el Dr. Weil la capturó y finalmente en algún momento entre Megaman X y Megaman Zero, X usó su propio cuerpo para sellar a la Elfa Oscura, existiendo solo como una conciencia llamada Ciber-elfo.
Megaman Zero comienza unos 100 años después de Megaman X, el mundo ha cambiado mucho pues los humanos consideran a los reploides inferiores y abusan de ellos, aunque existe una resistencia liderada por una científica humana que decide buscar a raíz de una leyenda al guerrero legendario que supuestamente acabó junto con X la guerra entre reploides y Mavericks, de esta forma termina encontrando a Zero, pero durante la reanimación son atacados y Zero pierde la memoria dando origen a la saga Megaman Zero.



OTRAS SAGAS DE LA FRANQUICIA

Estas 3 son básicamente las sagas principales aunque han salido otras subsagas y spinoffs a lo largo de los años entre las más destacadas, Megaman ZX situada 200 años después de Megaman Zero donde reaparece el virus Maverick, Megaman Legends, una saga totalmente alternativa que no sigue la historia de Megaman y Megaman Battle Network, de la que también hay una serie de animación que se emitió en distintas televisiones autonómicas españolas.





REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

¡DESVELADO ASSASSIN CREED 3!



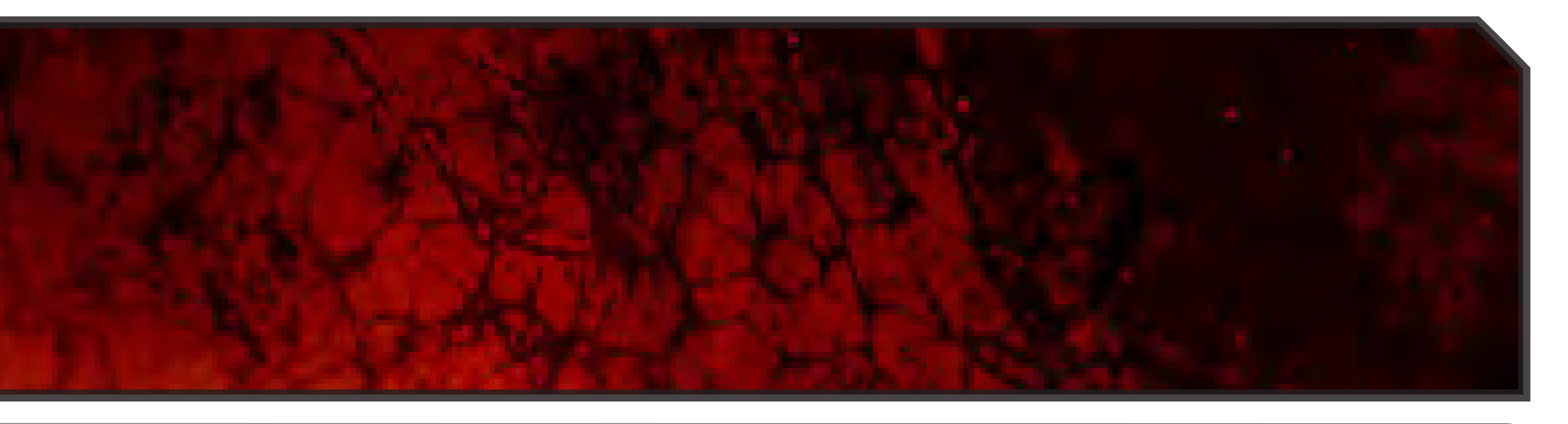
¡Llega la revolución! Esta vez encarnaremos a otro de los descendientes de Desmond, Connor, o al menos eso podemos pensar, para luchar en el bando de los americanos en la guerra de la independencia contra los ingleses.

¿UN

Como no podía ser menos, EA lan
ajustarla a la nueva plataforma
la franquicia EA Sports. Kaz Makita
tivo, ha dicho "FIFA Football para P
considerable en lo que al videojuego
dad en alta definición de las consola

ACTUALIZACIÓN

Warner Bros. Interactive Ent
anunciaban el pasado mes
para Batman: Arkham City Lockd
iPhone e iPod. Esta nueva actuali
Harley Quinn, un skin de Bruce
el skin Batman Inc. también está



PARTIDO CON PS VITA? FIFA FOOTBALL

za una nueva versión de FIFA para de Sony, el primero para PS Vita de , Vicepresidente y Productor Ejecu- ayStation Vita es un paso adelante portátil se refiere, poniendo la cali- s en la palma de tu mano”.



GRATUITA DE BATMAN: ARKHAM CITY LOCKDOWN

ertainment y DC Entertainment una nueva actualización gratuita own, para las plataformas iPad, zación incluye un nuevo nivel con Vayne y nuevos logros. Además, disponible ya.



NUEVOS CAMBIOS EN LOS SISTEMAS DE HABILIDADES Y RUNAS DE DIABLO 3



Los únicos cambios que ha habido en las habilidades han sido algunas mejoras de interfaz y las categorías, aunque aún no se descartan algunos cambios más antes de su lanzamiento. En cambio en el sistema de runas si nos encontramos con grandes novedades, desbloqueareis nuevas habilidades según vayáis subiendo de nivel, no tendrán rango, en lugar de eso, cada una será el equivalente de lo que antes era el rango 4 o 5. Un simple clic, eliges la runa y conseguís un beneficio tremendo en esa habilidad.

TRATA LA OBESIDAD INFANTIL CON KINECT Y WII



Con la idea de fomentar la realización de ejercicio y disminuir la obesidad infantil, gracias a las plataformas exergaming, como la Wii o la XBOX Kinect y con la ayuda de la Cátedra Real Madrid de la Universidad Europea de Madrid una investigación evaluará las calorías que se gastan jugando a estos videojuegos, y este será solo uno de los nueve proyectos que ha recibido esta ayuda. Este proyecto será dirigido por Rosa María Baños y promovido por el Ministerio de Sanidad y el Instituto de Salud Carlos III.

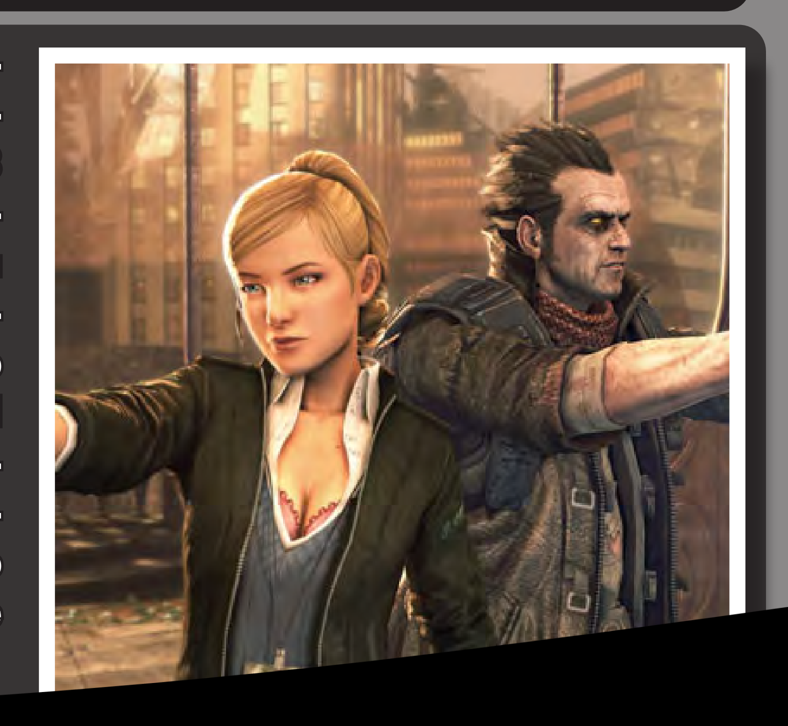
¡ LE REPITO QUE NO CONOZCO A NINGUN FREEZER !

¡ NECESITO LAS BOLAS DE DRAGÓN ÚNICAMENTE PARA SALVAR EL UNIVERSO DE LA AMENAZA DE LOS MALDITOS SEGADORES !

http://jfrteam.deviantart.com/gallery

NEVERDEAD YA TIENE DOS DLC

El pasado mes de febrero Konami Digital Entertainment lanzó los dos primeros DLC para NeverDead en fechas distintas para PlayStation 3 y Xbox 360. En el primero de ellos nos encontramos con nuevas experiencias online, como la estrella del pop Nikki Summerfield, y tres desafíos adicionales incluidos en el nivel expandido del Asilo, así como dos nuevos atuendos para el personaje principal, Bryce Boltzmann. Y en el segundo otro nuevo personaje, Chief Sullivan e incluirá tres nuevos desafíos en el nivel expandido de las Alcantarillas y dos trajes más para Bryce Boltzmann.



THQ ANUNCIA NEXUIZ PARA XBOX LIVE



THQ Inc. y Machinima anunciado en el mes de febrero Nexuiz, un shooter en primera persona desarrollado por IllFonic y CryEngine® 3. Este juego, además de ser seleccionado para el programa 'HouseParty' de Microsoft para títulos Arcade de Xbox LIVE, al final de la primavera, también llegará para PlayStation 3 y PC.

APARECE UN TELÉFONO CON TECNOLOGÍAS NVIDIA TEGRA Y NVIDIA ICERA



ZTE Mimosa X será el primer Smartphone que permitirá que lleguen las tecnologías punteras de NVIDIA a los móviles, al mercado mainstream.

"El ZTE Mimosa X es excitante por muchas razones," dijo Michael Rayfield, General Manager de Mobile business de NVIDIA. "El Mimosa X marcará el principio de la potencia de la tecnología NVIDIA implementada en un simple Smartphone."

¿PREPARADOS PARA UN NUEVO DLC PARA SAINTS ROW: THE THIRD ¿ GANGSTAS EN EL ESPACIO ?

Está disponible el segundo DLC para Saints Row: The Third. Seremos los protagonistas de la próxima obra maestra del famoso director Andy Zhen, Gangstas en el espacio, donde un noble gangsta debe defender el planeta de unos aliens escasamente vestido, armados con rayos laser y naves espaciales. Además, en el camino enseñarás a la prometedora actriz, Jenny Jaros, quien representa el papel de la princesa alienígena Kwilanna, y la ayudarás a caminar por las peligrosas aguas hacia el estrellato en Hollywood. Porque no existe ninguna guía como un guía gangsta.



PROTOTYPE 2 ESTÁ AL CAER

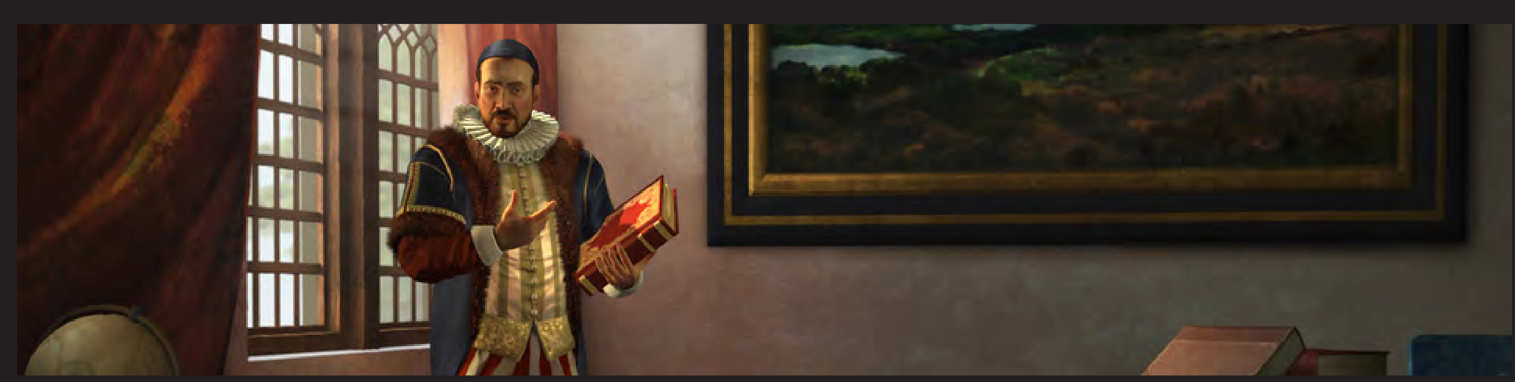
Activision sigue desvelando cosas sobre Prototype 2 a falta de poco menos de dos meses para el lanzamiento del juego, previsto para el 24 de abril.

Si queréis conocer todos los detalles publicados hasta ahora lo podéis hacer en www.prototypegame.com o en el Facebook del juego www.facebook.com/PROTOTYPE.
Una de las cosas que podréis hacer es crear vuestro propio infectado en una aplicación del Facebook.

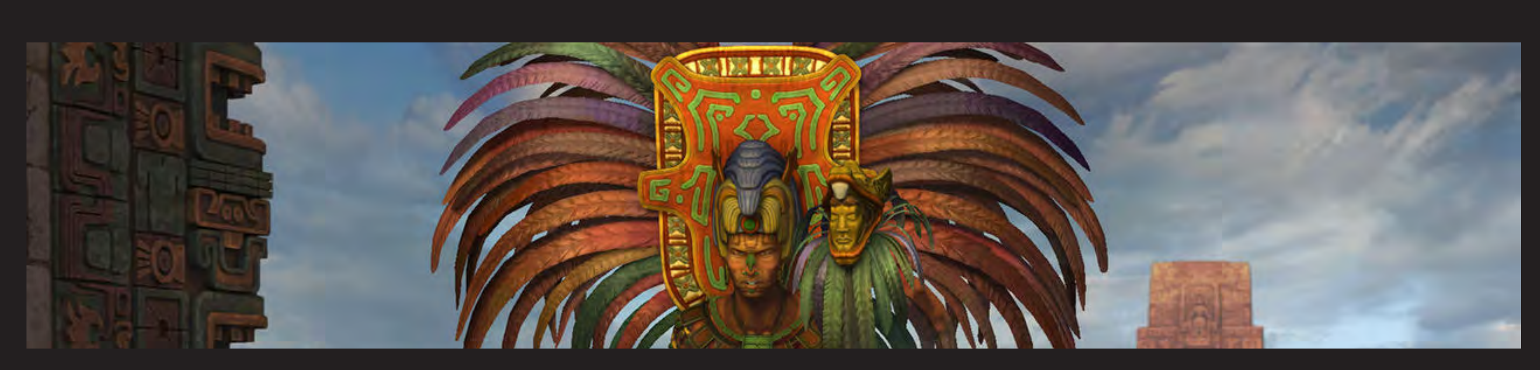




NUEVA EXPANSIÓN DEL CIVILIZATION V ANUNCIADA PARA LA PRIMAVERA DE ESTE AÑO



Sid Meier's Civilization V: Dioses y Reyes lleva a los jugadores a través del tiempo ofreciéndoles nuevas misiones y competiciones globales, así como interactuar con los nuevos tipos de ciudades-estado y dominar nuevos y emocionantes sistemas de combate en tierra y agua. Nueve civilizaciones nuevas, nueve maravillas nuevas, tres escenarios originales, y docenas de unidades nuevas, edificios, tecnologías, y recursos también se han añadido en este pack, ofreciendo aún más formas para que los jugadores expandan su imperio en su afán por dominar el mundo



AL FIN BIOSHOCK INFINITE

Por fin se ha anunciado la fecha de lanzamiento de la tan esperada tercera parte de Bioshock. Esta prevista que salga al mercado mundial el 19 de octubre de 2012 y esperemos que con tanto hype como ha tenido no nos defraude.

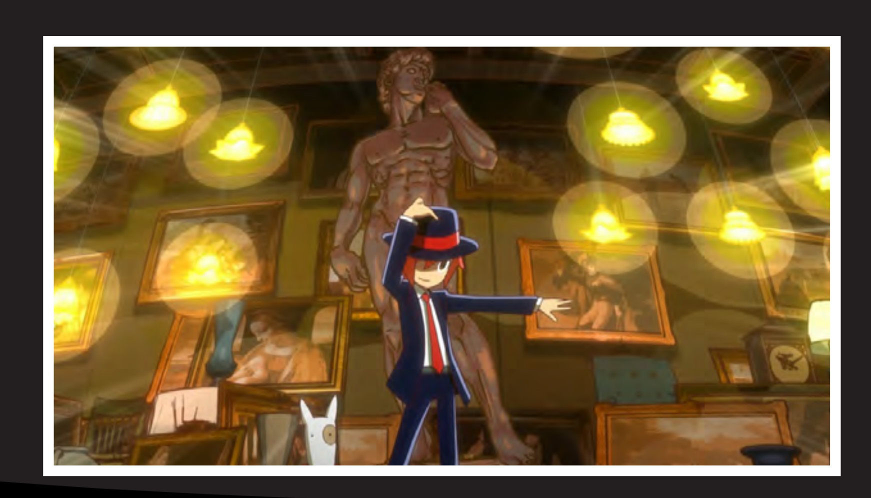


EL PRIMER DLC DEL SIMULADOR DE VUELO DE MICROSOFT

Se ha anunciado el primer DLC para el simulador de vuelo Microsoft Flight a un precio de 19.99 €. Recordad también que el juego original esta para descargar de forma totalmente gratuita en https://microsoftflight.com/es-es/home/

RHYTHM THIEF Y EL MISTERIO DEL EMPERADOR EN EXCLUSIVA PARA LA 3DS

Un juego en el que encarnaras a un ladrón que deberá recorrer Paris resolviendo puzles y rompecabezas para encontrar a tu padre, además de cometer tus robos. Eso sí eres una buena persona y devuelves lo robado a los pocos días.





SQUARE ENIX SE LANZA A LOS JUEGOS DE DISPAROS, CONDUCCIÓN Y AVENTURAS

Sleeping Dogs, un juego al más puro estilo GTA estará disponible en la segunda mitad de 2012 para Xbox 360, PS 3 y PC. Se trata de un juego en el que encarnaremos a un policía que deberá infiltrarse en la mafia japonesa para destruirla desde el interior.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
BINARY DOMAIN
MASS EFFECT 3
BORDERLANDS 2


CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
RUE CIRUAM
HOTEL DORÉ
SIGUENOS EN
CREATIVE FUTURE
HTTP://CREATIVEFUTURE.TK